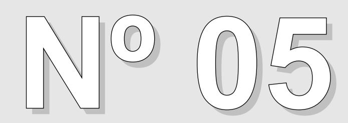
Bytemaniacos

Lo más clásico en informática y videojuegos



INDICE Y EDITORIAL

“Al escribir proyectas un mundo a tu medida.”

Estimado lector, el número que tiene entre manos es especial.

No sólo se han realizado pequeños cambios estéticos, también tiene más contenido que nunca. Se han cogido las ideas y sugerencias mostradas por vosotros, intentando no perder el espíritu original pero tratando de obtener algo que sea del agrado de todos. El formato es inamovible, somos el único fanzine en apaisado de la escena y es nuestro sello de identidad (por lo menos en nuestro idioma).

Entrando en materia veréis que hay absolutamente de todo: noticias, análisis de juegos y hardware, concursos, tutoriales, e incluso mapas. Creo que no se puede dar más variedad, pero ojo, seguimos aceptando sugerencias.

Por cierto: sed flexibles con nuestro crítico de cine, es su primer día y debe leerse “entre líneas”. Es más coña que otra cosa.

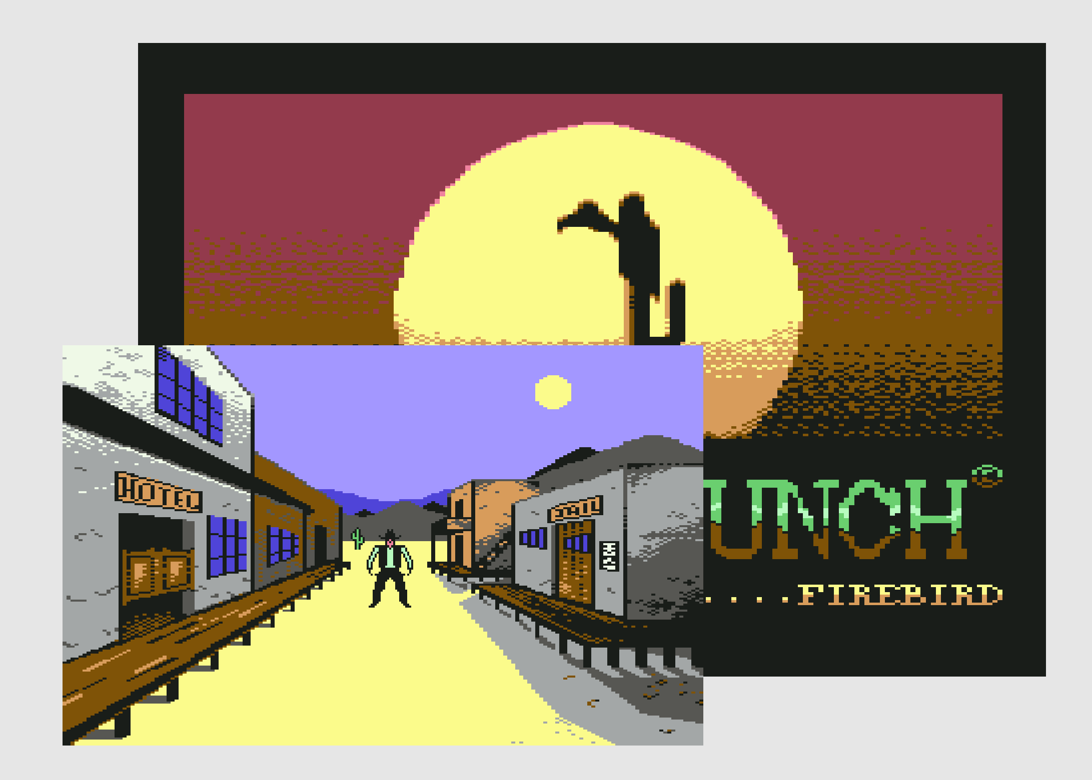
Ya sabéis el ritual: cervecita/refresco, sofá...

Radastan



PD: Gracias Metalbrain por las correcciones

THE WILD BUNCH



Regresa el oeste a Commodore 64

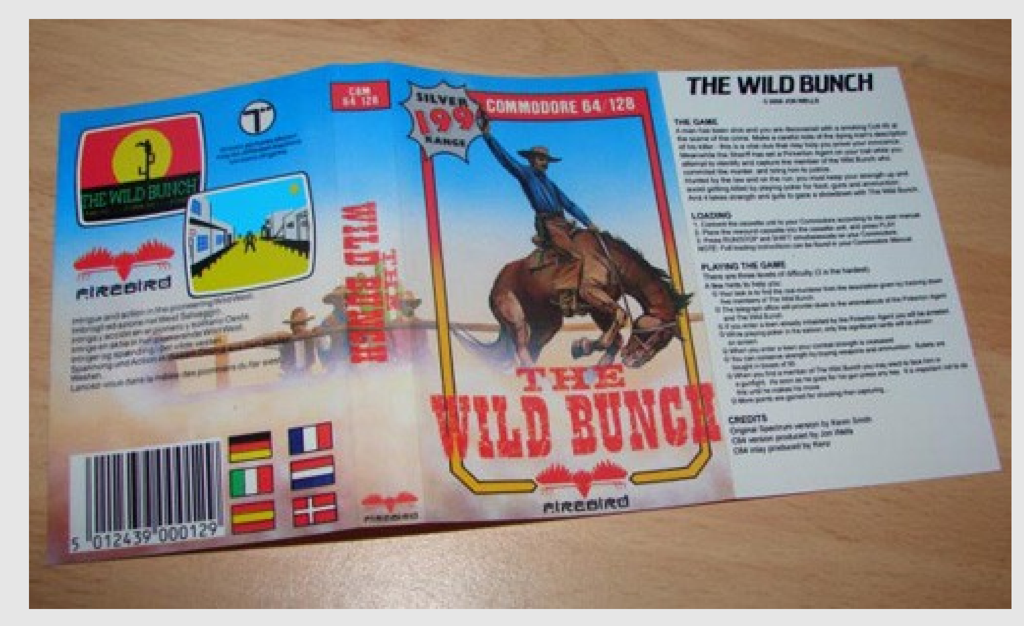
The Wild Bunch es un juego que hizo las delicias de los usuarios de ZX Spectrum y Amstrad CPC en los años 80.

El objetivo del juego es evitar la prisión, ya que te han acusado de un asesinato que no has cometido, por lo que debes encontrar al verdadero culpable. Puedes beber en la cantina para reponer fuerza, buscar pistas... es un juego realmente curioso mezcla entre aventura conversacional por opciones y simulador de western.

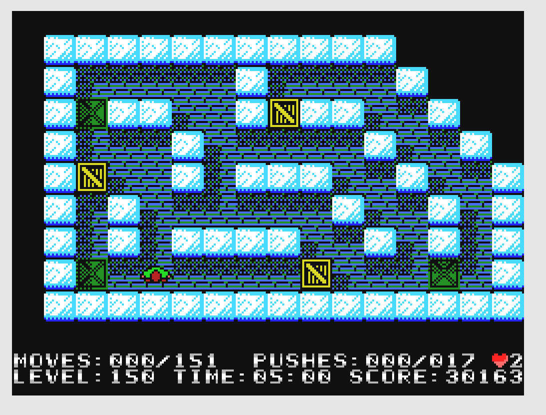
Y es aquí donde entra Jon Wells, un chaval que se enamora locamente de este juego y maldice a Firebird por no sacar una versión para Commodore 64. Pero lejos de quedarse en quejas decide montarse su propia versión, la cual abandona a un 80% de desarrollo.

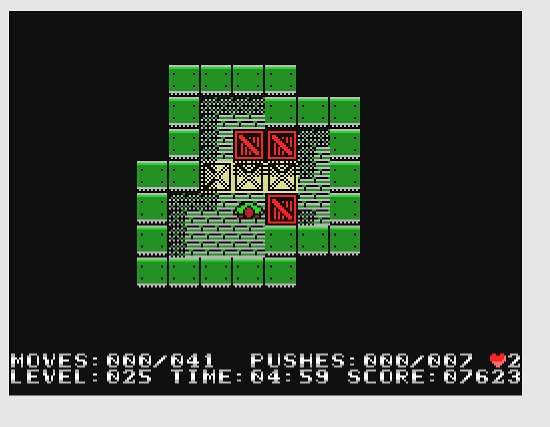
Como es lógico, los chicos de GTW64 contactaron con él y le preguntaron si era posible al menos rescatar lo que había realizado... y decidió que era hora de terminar la versión como Dios manda. Así que continúa su desarrollo, y podeis ir viendo los progresos en:

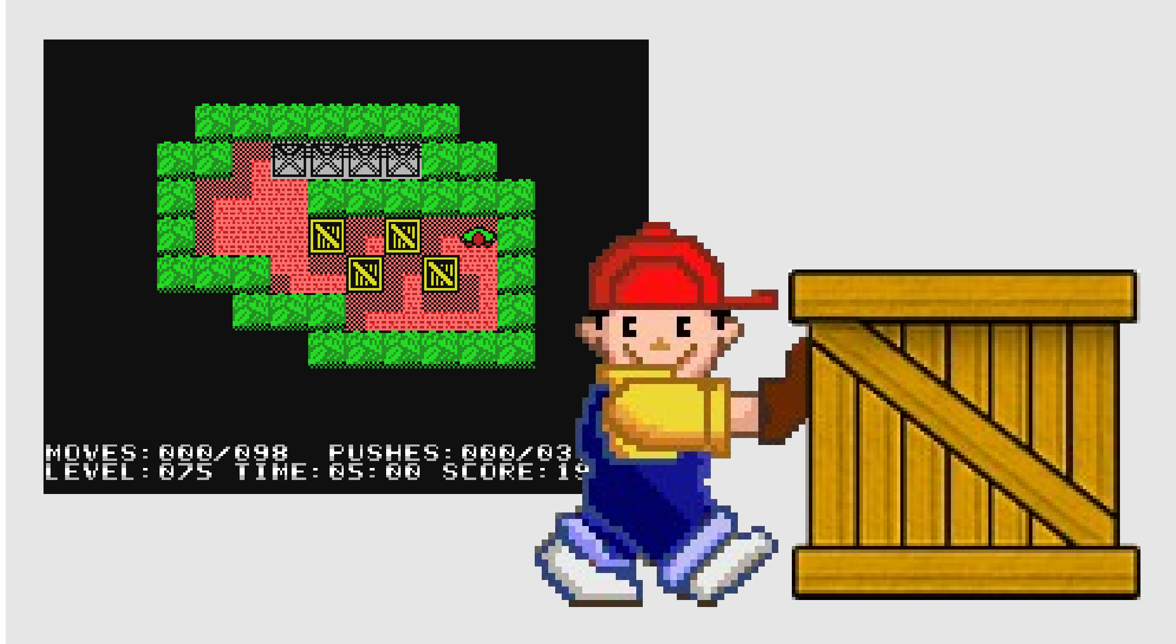
http://www.gamesplaygames.co.uk/thewildbunch/











Sokoban está de moda

No es un juego original, es un clon más de Sokoban para MSX, pero teniendo en cuenta que no hay muchas versiones de dicho juego en MSX, y más para la primera generación de estos ordenadores, no vamos a poner pegas.

Boxboy lucirá muy bien para ser de MSX1, incluirá sombras dinámicas y simulará diferentes colores. Pero no lo más interesante es que incluirá 150 niveles divididos en 6 mundos, además de una tabla de puntuaciones on-line para picar al personal.

Los 6 mundos abarcarán diversas localizaciones a lo largo de diferentes países, empezando por Japón, pasando por un castillo español, y terminando en un iglú del polo norte.

La historia nos pondrá como el trabajador de una empresa que debe apilar el stock de la misma. El objetivo será trabajar duro para llegar a ser el jefe de la empresa.

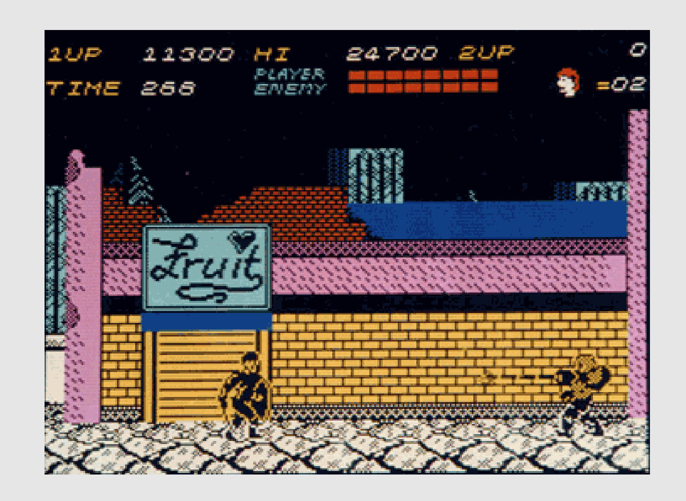
Todo esto estará disponible en 32K miserables, para ser distribuido en formato cartucho.

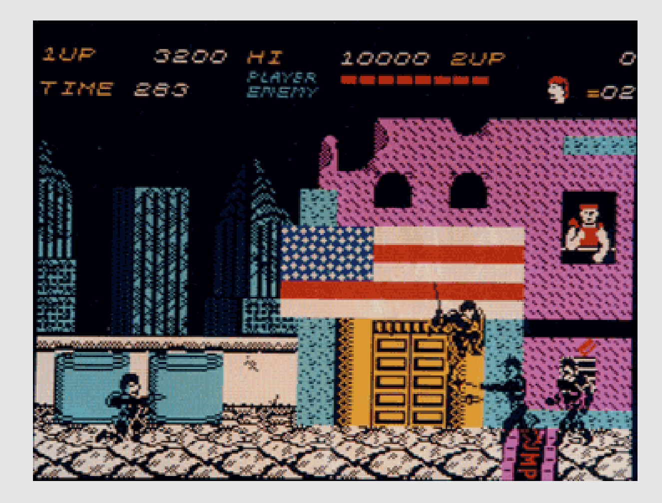
http://www.icongames.com.br/msxfiles/boxboy/index.htm





¿Trojan rescatado del olvido?





No nos cansamos de mencionar el excelente trabajo que está realizando la gente de GTW64 por rescatar juegos no terminados, perdidos, o no comercializados. Una labor que sólo nos reporta alegrías a día de hoy.

Pero en esta ocasión la alegría es doble, porque no sólo han conseguido encontrar material de la conversión no finalizada de Trojan para C64, también están siguiendo la pista a la perdida versión de ZX Spectrum que podéis ver a la derecha. Si, una versión que tiene toda la pinta de haberse realizado en buena parte y ser jugable.

De momento tendremos que conformarnos con lo poco que se ha encontrado de C64, una demo del menú de opciones y los decorados del primer nivel. No es mucho, pero es un comienzo para saber por donde hay que buscar, y es que la gente de la extinta Elite son los que pueden ofrecer luz a todo el asunto.

Con cosas así uno se pregunta si es verdad que la versión de Toki para ZX Spectrum se perdió para siempre o hay alguna posibilidad de encontrarla. Yo no pondría muchas esperanzas, pero visto lo visto tampoco lo veo imposible.

Menuda sorpresa.

http://gtw64.retro-net.de/Pages/t/Review_Trojan.php



Vuelve Call MSX

Tras un parón de más de un año regresa la única revista en papel dedicada al sistema MSX. Una espera que ha merecido la pena a tenor de los contenidos anunciados.

En esta ocasión vamos a poder disfrutar de un extenso artículo sobre Majikazo, una de las pasadas novedades que tuvo una buena acogida en la comunidad (eso si, es del 2006, algo tardíos en comentarlo).

También vamos a disfrutar de un completo mapa del Caos Begins (a ver si así lo termino de una vez), además de un interesante artículo sobre la memoria en el MSX.

Por supuesto no faltarán las noticias de actualidad, artículos de programación, trucos, etc.

El lanzamiento coincidirá con la 33ª RU de Barcelona, y en ese mismo evento vamos a poder adquirir tanto este número como los anteriores.

http://callmsx.atlantes.org/







Doctor, necesito una segunda opinión

Krazilec lo tiene claro: la película de los Goonies se merece un juego mejor en MSX que el lanzado por Konami en su día. No es que fuera malo, es que se prestaba a otro tipo de juego, y como es mejor andar que mostrar el camino... se pusieron manos a la obra.

Pensado desde un principio para ordenadores MSX2 o superior, esta nueva versión de los Goonies no se parece en nada a la original de los años 80. Empezando por el uso de digitalizaciones para amenizar los comienzos de cada nivel, empleando gráficos a lo Sega Master System, y un sonido digno de Megadrive. Lo que hace de este juego todo una vilguería a nivel técnico.

Para el juego se ha buscado un desarrollo de plataformas, a lo Treasure of Usas, que estamos ansiosos por probar para ver si es este el juego definitivo de los Goonies que estábamos esperando.

Pero lo mejor de todo es que se ha intentado seguir fielmente el desarrollo de la película, y eso si que no tiene precio.

http://www.youtube.com/watch?v=7KCjCqqGGFo





33ª RU de Barcelona

La reunión más esperada por los usuarios de MSX

A través de la nueva web de la AAMSX, nos hemos enterado del anuncio formal de la edición 33 de la reunión de usuarios de MSX en Barcelona. Dicha reunión es todo un referente para los MSXeros catalanes, y llegar a la edición 33 es todo un símbolo de empeño y éxito (además de ser un número mágico: todos los médicos dicen “diga 33”).

La reunión se celebrará el próximo sábado dia 7 de Junio, en la Sala l'Altell de les Cotxeres de Sants, con apertura a las 10 de la mañana y cierre a las 5 de la tarde. Como novedad este año, tanto la entrada para el público como las mesas de exposición serán gratis, por lo que no hay ninguna excusa para no asisitr.

De los expositores confirmados resaltamos “One Beer MSX”, cerveza gratis jugando a tu juego favorito, iniciativa que calificamos desde estas líneas como de éxito seguro. También estará SD-Snatcher y sus herramientas para Internestor Lite, mostrando como usar tu MSX para conectarte a algunos servicios de Internet (o jugar a las 4 en raya con otro MSX). Y por si fuera poco, los habituales concursos y cursillos, todo pensado para pasar el día de la mejor forma.

Entre el hardware nuevo que veremos la estrella indiscutible es la versión final de la LPE-MMC-V6, de la cual tenéis más información en este mismo fanzine.

Más información sobre cómo llegar, expositores, etc, en la web de la AAMSX:

http://www.aamsx.com/esp/proximar.html

Mucha suerte a los organizadores y ánimo a los usuarios, este año promete ser un éxito.









Cuando un juego es lanzado se suele creer que lo que vemos es el resultado de un trabajo lineal: partiendo de una idea se desarrolla el juego en todas sus facetas. Craso error.

Os presentamos un avance de Subacuatic, uno de los próximos lanzamientos de Computer Emuzone, pero desde un punto de vista diferente, viendo su evolución a partir de su nacimiento.

Te invitamos a un paseo a las profundidades de la creación de los videojuegos, y nada mejor que preguntar a sus creadores:

A – Anjuel
JF – Juanfran

¿Cómo surgió la idea de Subacuatic?

A: Surgió en la nocturnidad calurosa de agosto de 2006 sin nada más que hacer que mirar el foro y después del viaje a Sevilla en el ave que me casqué a casa de Ifo y donde conocí a juanfran y a zemman. La idea era aprender a usar el z88dk con la splib.

JF: Como buenamente indica mi pataliebresco amigo, todo surgió tras conocernos. Conectamos bien, y nos gustó hacer algún proyectillo para iniciarnos en el mundillo.... al menos yo, Anju ya esta más que iniciado!

¿Cómo separasteis cada labor de diseño y programación?

A: muy fácil. La selección natural hizo su trabajo y decidió que juanfran programara y yo grafiqueara

JF: bueno, yo soy un pésimo diseñador... se me da mejor la programación, y Anju, es un mostruo del pincel virtual.

¿Cuáles han sido los principales cambios desde que se gestó?

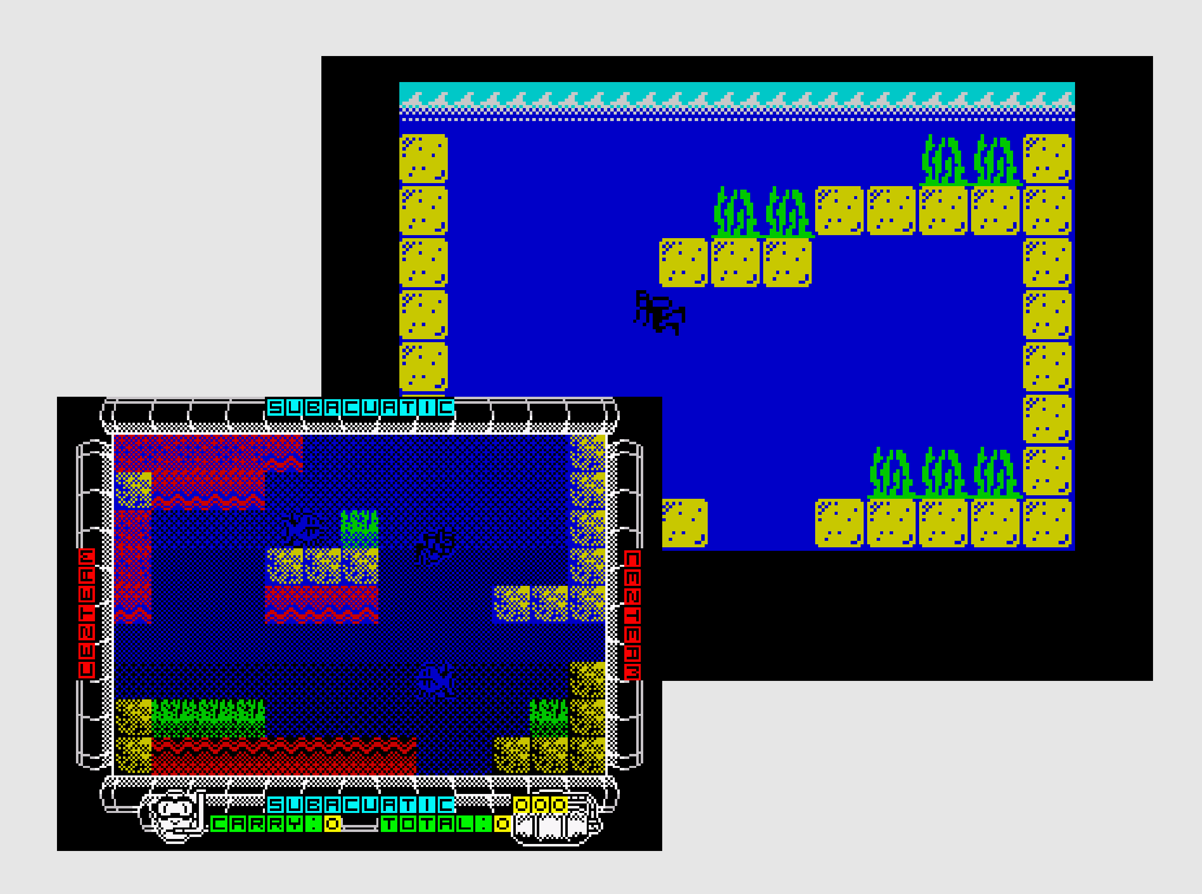
A: al principio más que buzo parecía una mosca. Luego entraron los miembros de cezgs a dar ideas y surgió el primer cambio gráfico. Luego, siguieron insistiendo y se propuso hacer que cuanto más bajaras hacia el fondo más oscuro se vería Para eso, usamos tramas... Después, lo quitamos porque para programarlo era peor para nosotros y porque la verdad, quedaba muy guarro.

JF: Pues ha tenido miles de cambios, desde la programación, hasta la parte gráfica.... y se ha mejorado lo inmejorable. Para mi gusto, tiene de los mejores gráficos que jamás vi en un Spectrum.

¿Qué ha sido más difícil de hacer? ¿y lo más fácil?

A: para mi, lo más difícil ha sido componer el set de gráficos final ya que los de cez y el tocapelotas del asesor de imagen no tenían idea buena. Creo que ha quedado mágico al final. Lo más fácil ha sido, es y será coordinarme con Juanfran, que es un pedazo de pataliebre de no te menees.

JF: Para mi lo más fácil es currar con Anju, si le dices "hazme un gráfico de tal" no solo te hace el gráfico de "tal", sino que también te hace el de "Pascual".... da gusto hacer cosas así, la verdad. Lo más difícil, pues algunas cosas de la programación de 8 bits en si, y sobre todo, el tiempo, me cuesta sacarlo para dedicarle lo necesario para la programación... ya que entre el trabajo, la música y mi afición a capar papagallos me absorben casi todas las horas del día



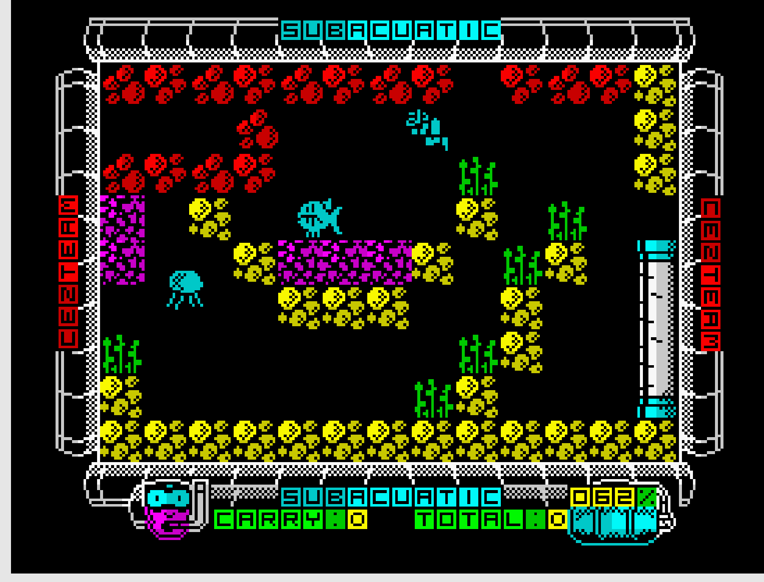
Anécdotas

A: pues una muy buena es que cuando subimos la primera versión, los colegas de cez dijeron que parecía una mosca, ya que a parte de la pinta cutre del gráfico habíamos puesto un zumbido chungo del beeper. Además iba a toda ostia... espera... no dijeron ladilla? :lol:

JF: Como anécdota queda que es el primer proyecto en el que participo para los 8 bits, y también el huevo de tiempo desde que se empezó hasta que por fin se esta viendo el final.... que ya han pasado casi 2 años!!! Que en menos tiempo hacen los pro Evolution Soccer!

Subacuatic está siendo programado por:

Jf_jara (Juanfran)	programación, música, fx
Anjuel (Ángel)	gráficos
na_th_an, wyz, utopian y benway	apoyo logístico
radastan	asesor de imagen (graphic consulting)
el resto de cez	ideas



Detalles que van gustando:

- Movimiento pixel a pixel
- La cara del buzo cuando se queda sin aire
- Los escenarios
- Un mapa amplio pero de fácil exploración
- Los sprites, de aspecto simpático
- El uso del color

Aún queda tiempo para poder catarlo en toda su extensión, pero ya apunta muy buenas maneras. Quedan varios bugs por resolver (esencialmente con los enemigos), meterle la música al código, y varios detalles más.

Estad atentos, porque la cosa promete.



Elige tu propia aventura

Todo lo bueno llega a su fin, y en esta ocasión hemos recibido seis aventuras en el concurso. Algunos pueden creer que se trata de una edición regular, pero es todo un logro la participación obtenida en un concurso minoritario, con poco plazo, y que no suele ser excesivamente popular.

Tras el periodo de votaciones, finalizado el 31 de Mayo, los resultados son:

Concurso Aventura 2008	Nota media 5,7
Despertar, la cueva	Nota media 8,6
Drama en el barrio de la Jota	Nota media 5
La Ruina	Nota media 6
Le Morne Brabant	Nota media 7,9
Secuestradores	Nota media 5,4

Por lo tanto el ganador es:

Despertar, la cueva

Muchas felicidades al autor, al igual que agradecer al resto de participantes su aportación a este concurso. La verdad es que el nivel ha sido muy bueno y todas son muy divertidas.

El año que viene... ¡más!



¡Ya es de día en el castillo!

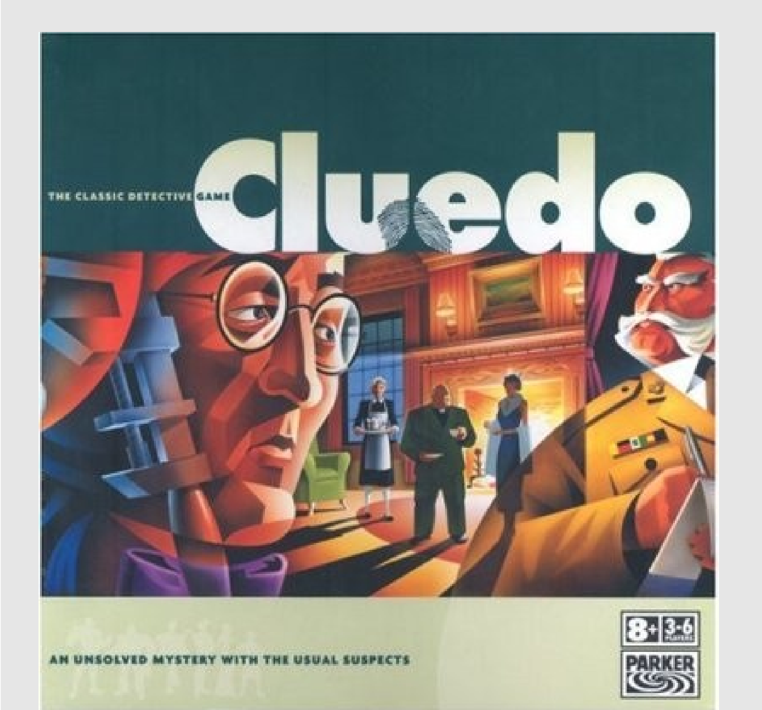
Encantado de volver a verles tras mis vacaciones, por lo que veo el señor les está alojando un largo periodo de tiempo. Por mi parte el descanso me ha venido de perlas, he estado en una isla caribeña con mi amigo Hugo, un sitio encantador con muchas sorpresas y emociones. Lo curioso es que he estado cerca de un año allí y al volver sólo habían pasado tres semanas.

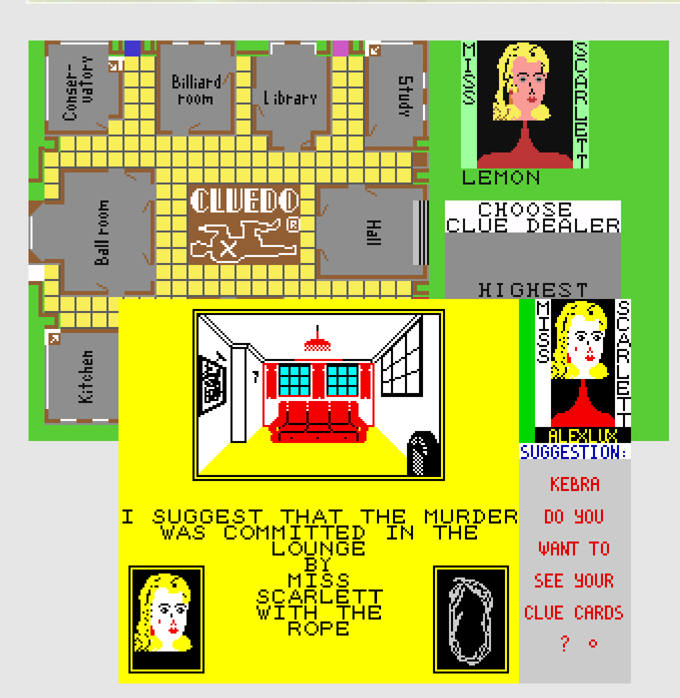
Pero no les entretengo con mi vida, pasemos al comedor y les contaré una historia mucho mejor mientras les sirvo el desayuno. Hoy les he preparado unos cereales con bilis de víbora que son una delicia...

Juegos de mesa

Por todos son conocidos los juegos de mesa, los reyes de las reuniones con los amigos en tardes lluviosas, y el motivo de disputas entre hermanos en el calor del hogar.

Como toda cosa de éxito, los 8 bits no tardaron en recibir sus respectivas conversiones videojueguiles. Veamos los que estaban basados en juegos de aventura.





Cluedo es un juego que se ideó en Reino Unido en 1949, y cuyos derechos han ido pasando por varias empresas hasta llegar a Hasbro (la cual se hizo con los derechos tras la compra de Parker).

El juego se ambienta en una mansión, en la que se comete un asesinato, y nuestro objetivo es encontrar al culpable.

Las cartas son de tres tipos:

- Arma (6 posibles)
- Sospechoso (6 posibles)
- Habitación (9 posibles)

Al comienzo del juego se escogen las verdaderas, y el resto se distribuyen entre los jugadores..

En su turno cada jugador debe decir su sospecha, y el resto de jugadores debe probar lo contrario si es posible. La sospecha debe contener una carta de cada tipo, y si otro jugador posee una de ellas que prueba lo contrario debe enseñarla al que ha propuesto la sospecha, pero sin mostrarla a los demás.

De esta forma se va cerrando el círculo sobre el culpable, hasta que los jugadores realicen una acusación en firme.

En ese momento el jugador que acusa puede ver las cartas verdaderas, y si no son ciertas debe abandonar la partida sin decir nada. Si acierta gana la partida.

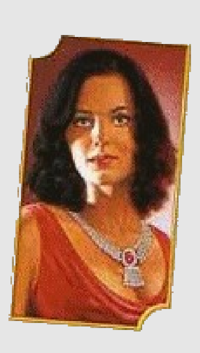
Cluedo tuvo un éxito arrollador, teniendo incluso una versión cinematográfica, por lo que es lógico que tarde o temprano se pasara a los ordenadores personales.

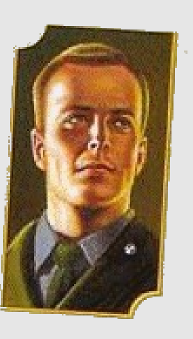
En 8 bits hubo versiones para Amstrad CPC, Commodore 64, y ZX Spectrum.

Todas ellas aparecieron por 1985 (por alguna parte indican 1984) y en general se trata de versiones muy similares. La de Amstrad es prácticamente un calco de la de ZX Spectrum, incluso gráficamente, mientras que la de C64 no mejora mucho el aspecto salvo por un poco más de color.

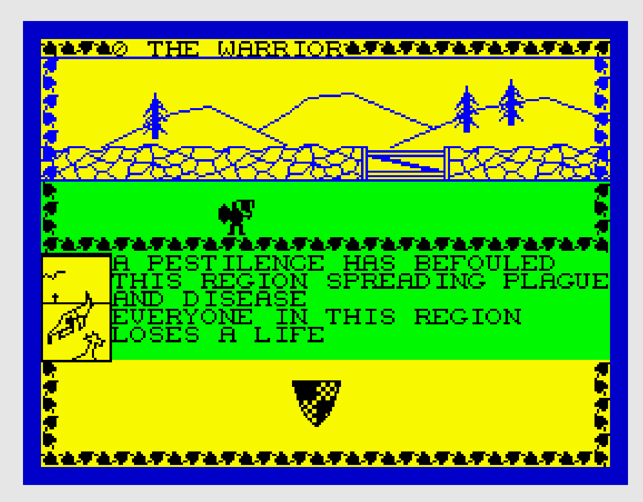
La conversión es totalmente fiel al juego de mesa, y aunque no se trata de una aventura como tal, está muy próxima en espíritu de juego por asignar un rol a cada jugador y vivir la situación.

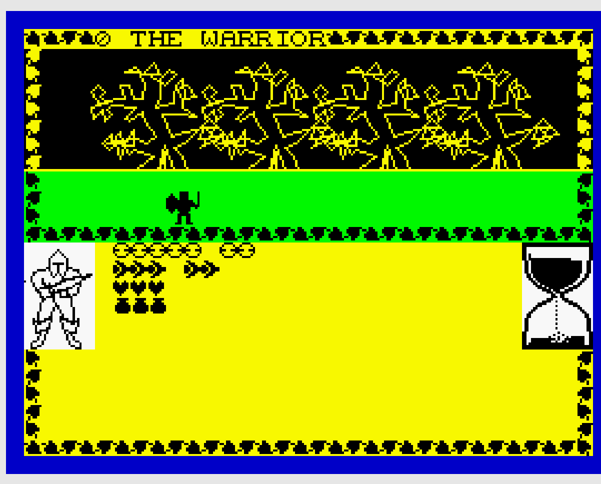












Los juegos de rol fueron toda una revolución en los juegos de mesas, bastaba el libro de instrucciones, unos dados, unas fichas, papel, y lápiz. La imaginación hacía el resto, lo importante era perder horas en aventuras con total libertad.

Pero para muchos eso de la total libertad, el tener que aprenderse un reglamento mastodóntico, y que cada batalla fuese casi interminable debido a las tablas... como que no era lo suyo. Games Workshop supo atraer a ese jugador más vago, y también a los que no disponían de tanto tiempo para jugar. Es así como salieron al mercado juegos de mesa más sofisticados que los de costumbre, con reglas y un sistema de juego más complejo pero sin llegar al nivel de un juego de ROL puro y duro.

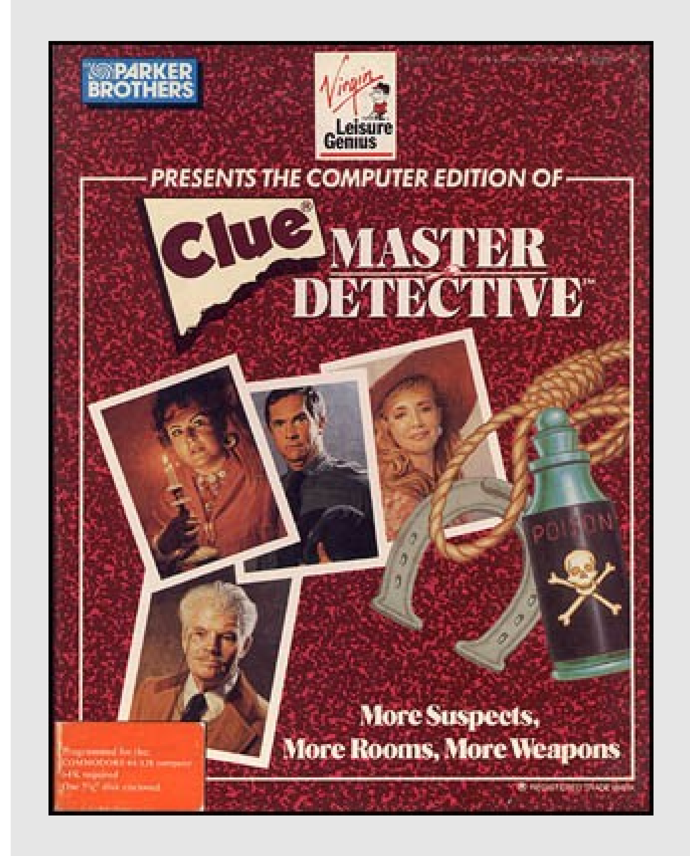
Talismán es uno de esos juegos, menos conocido por estas tierras pero muy alabado fuera de ellas. Es uno de los primeros juegos en tener un tablero decente y toda la parafernalia de muñequitos y fichas. Apareció en 1983, creado por Robert Harris, y aunque la idea original estaba ambientada en un colegio no tardó en cambiar a la temática épica/fantástica.

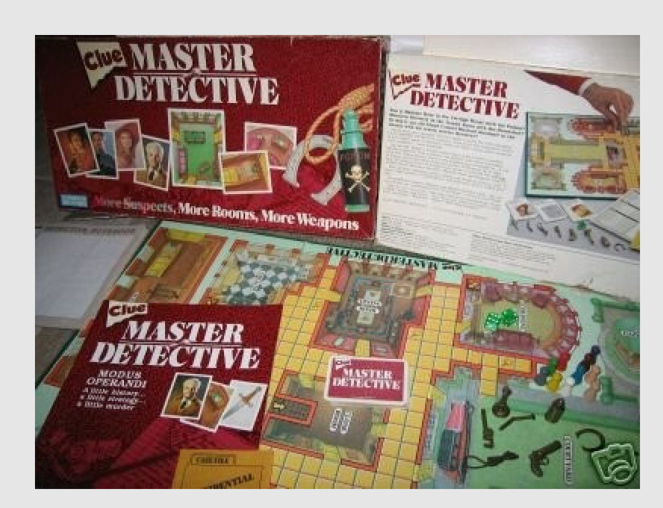
El objetivo del juego es progresar por una serie de regiones y alcanzar la “cruz de comando”. Para ello el tablero se divide en tres regiones: la externa, la intermedia, y la interior. La interior es la que tiene el objeto final, y para acceder a él hay que atravesar el valle del fuego con un talismán (el que da el nombre al juego).

Cada jugador escoge un “héroe” al que llevar, con habilidades especiales, empezando con cuatro vidas y una pieza de oro. Una vez tiran el dado se mueven las casillas que salgan, pudiendo caer en encuentros o eventos.

La única versión para ordenador de 8 bits fue la de ZX Spectrum en 1985, y en ella nos encontramos que en vez de ver el tablero, o parte de él, vemos directamente la casilla en la que nos encontramos (hay que imaginar el tablero completo), y de igual forma se ha sustituido el dado por un tiempo de movimiento. La verdad es que el resultado es bueno si uno se aprende las instrucciones, pero la sensación es bien distinta a la del juego original.







En 1990 los “ingenieros” de Parker tuvieron una idea brillante, de esas que a nadie más se le ocurre: hacer Cluedo más grande, con más sospechosos, más armas homicidas, y más habitaciones. Todo un prodigio de la imaginación y el diseño.

Ya fuera de coñas, la edición “master” es sin lugar a dudas todo un acierto debido a que se amplió lo justo y necesario el juego original:

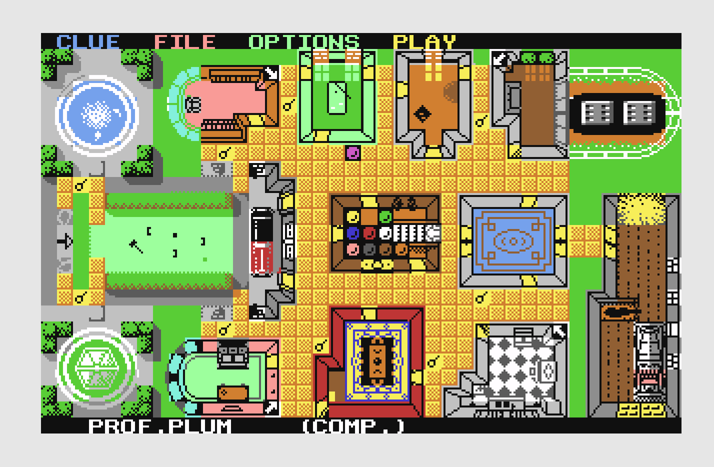
- 13 habitaciones
- 10 sospechosos
- 8 posibles armas

También se cambió un poco la jugabilidad: dos dados en vez de uno, todos comienzan en la misma sala, y puedes ver una carta de otro jugador en ciertas zonas.

También hay tres pasajes secretos, para atajar por el mapa y permitir llegar a ciertas habitaciones con más facilidad (se tiran dos dados y hay 13 habitaciones).

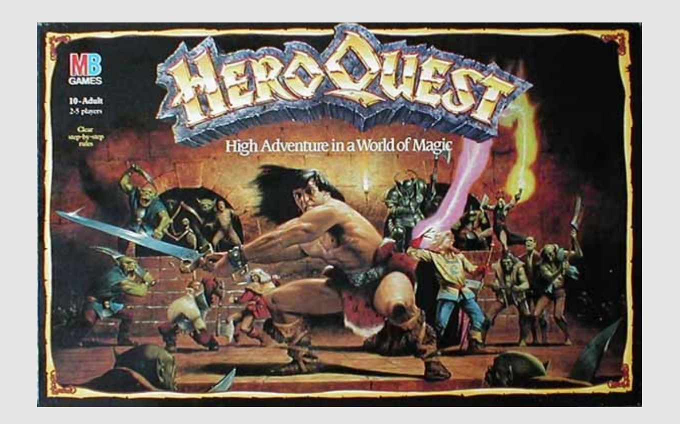
Con todo así, los usuarios de C64 tuvieron la fortuna de tener en exclusiva la versión de ordenador 8 bits. Este hecho dio como resultado unos gráficos realmente vistosos y un acabado general mucho mejor que la versión anterior de Cluedo. Se aprovechan las capacidades de la máquina en condiciones, sin ataduras, y eso se nota.

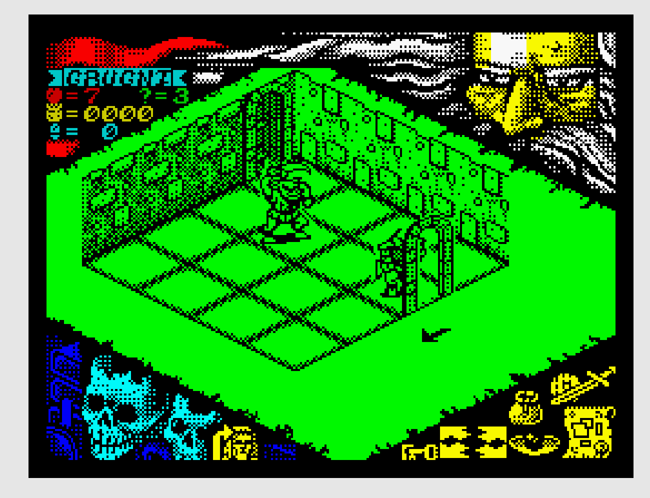






El archivo de Igor







Y llegamos a la parte más conocida entre nuestros lectores. España deja de ser el culo del Mundo y empieza a recibir los juegos de tablero de aventura por primera vez. Heroquest fue el primero de todos en llegar, y lo hizo por la puerta grande.

No había chiquillo que no conociera el jueguecito, si no lo tenía un amigo los anuncios se encargaban de picar su mente para torturar la de sus padres. El rol más sencillo había llegado para quedarse.

El juego permite jugar desde 2 a 5 jugadores, cada uno encarnando un tipo de luchador (bárbaro, mago, elfo, y enano) además del “master” que controla a los enemigos.

En cada turno se tiraba el dado para saber cuantas casillas se podía mover tu personaje, además de poder atacar, examinar, y coger objetos. En cada partida se jugaba una aventura distinta, que cambiaba de temática, Lo mismo tenías que derrotar al malo de turno, que encontrar a alguien, que pillar un tesoro.

El tablero tiene una serie de pasillos y habitaciones fijas, ampliables con las expansiones. Para cambiar el mapa se cambiaban las puertas de sitio.

En 1991, Heroquest llegó a los 8 bits, en C64, Zx Spectrum, y Amstrad CPC.

La conversión fue realmente buena, sin cambiar absolutamente nada del juego original y respetando cada coma. Todo se había conservado, incluyendo la expansión posterior, y los gráficos representaban con exactitud todo.

La mejor versión es la de ZX Spectrum, por sus excelentes gráficos, aunque limitó su uso a los modelos de 128K. La versión de Amstrad CPC aprovechaba el modo 1, con mayor resolución, pero la paleta de colores desmejoraba el resultado. La versión de C64 pecaba de reducir demasiado el área de juego y no aprovechar gráficamente esta plataforma.







Como todo éxito, Heroquest tuvo su clónico sucesor, pero esta vez de la mano de la misma compañía que lo hizo nacer.

Space Crusade era una evolución de Heroquest a la ciencia ficción. En vez de personajes épicos llevamos a una escuadra de marines. El sistema de juego es muy similar, pero adaptando el sistema de combate a armas exclusivamente.

En cada turno movíamos los marines, y después se movían los enemigos. El juego era ideal para dos jugadores, ya que el combate podía igualarse mucho más que con Heroquest, y a partir de Space Crusade puede uno evolucionar a juegos de estrategia de batallas puros y duros sin mucha dificultad.

La versión de ordenador llegó en la fase de decadencia de los 8 bits, 1992, y aunque salió en ZX Spectrum, C64 y Amstrad CPC, no llegó al nivel técnico de Heroquest.

Los gráficos isométricos se cambiaron por una vista desde arriba que facilitaba la estrategia pero desmejora el aspecto visual.

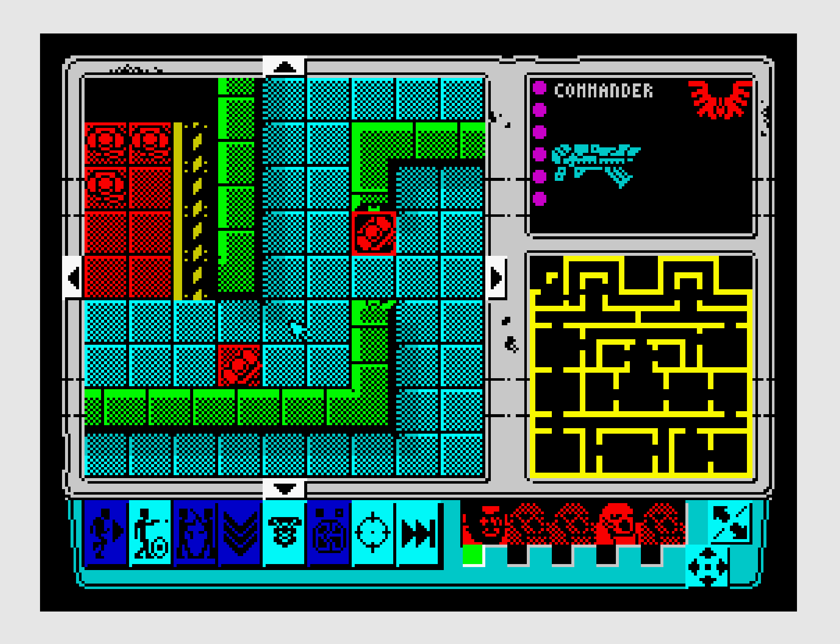
Un buen juego, sin embargo.

Y con esto llegamos al final de la historia, no son muchos los componentes de este género en 8 bits, pero por fortuna todos son de una calidad bastante buena y recomendables.

Si os ha interesado Talisman os recomiendo tener algo de paciencia, es un buen juego.

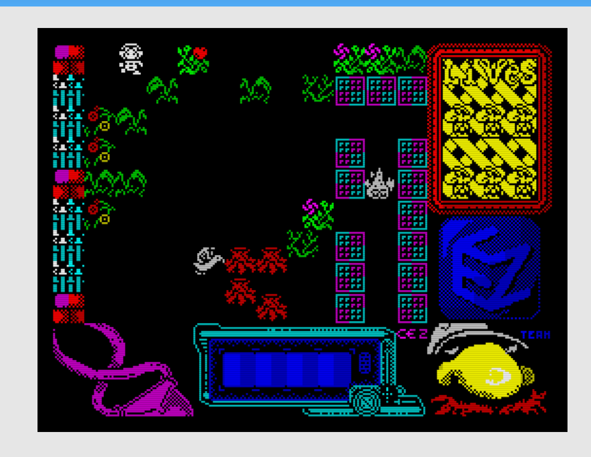
Veo que el desayuno tampoco ha sido del agrado de los señores en esta ocasión. Les recomiendo que se den un paseo por nuestra plantación de árboles frutales, donde podrán degustar las que ustedes deseen. Basta que tengan precaución con las viudas negras que pululan por allí, son unas arañas que si no son molestadas no les atacaran mientras les dejen comer en paz sus animales silvestres.

Que pasen un buen día.



Análisis

JINJ



Una aventura de la mano de Computer Emuzone, ayuda a un tipo con problemas de amnesia.

Sistema: ZX Spectrum
Página 20

Montana John



Enfúndate tu traje de Indiana Jones y busca el tesoro de los templarios.

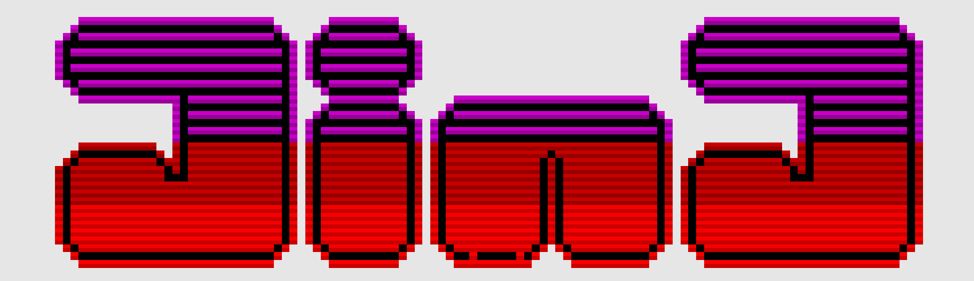
Sistema: MSX / MSX2
Página 24

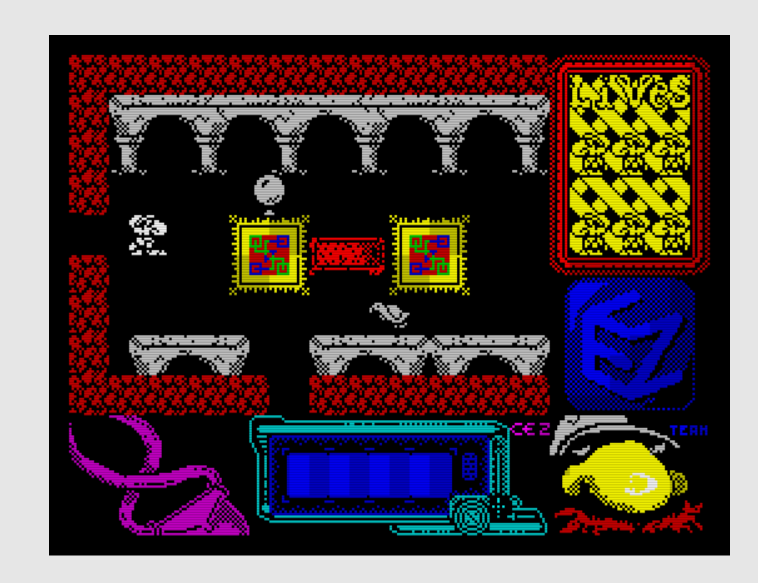
Mariano the Dragon



Ayuda a Mariano a completar todas las tareas y rescatar a sus amigos encerrados.

Sistema: Amstrad CPC
ZX Spectrum
Página 27





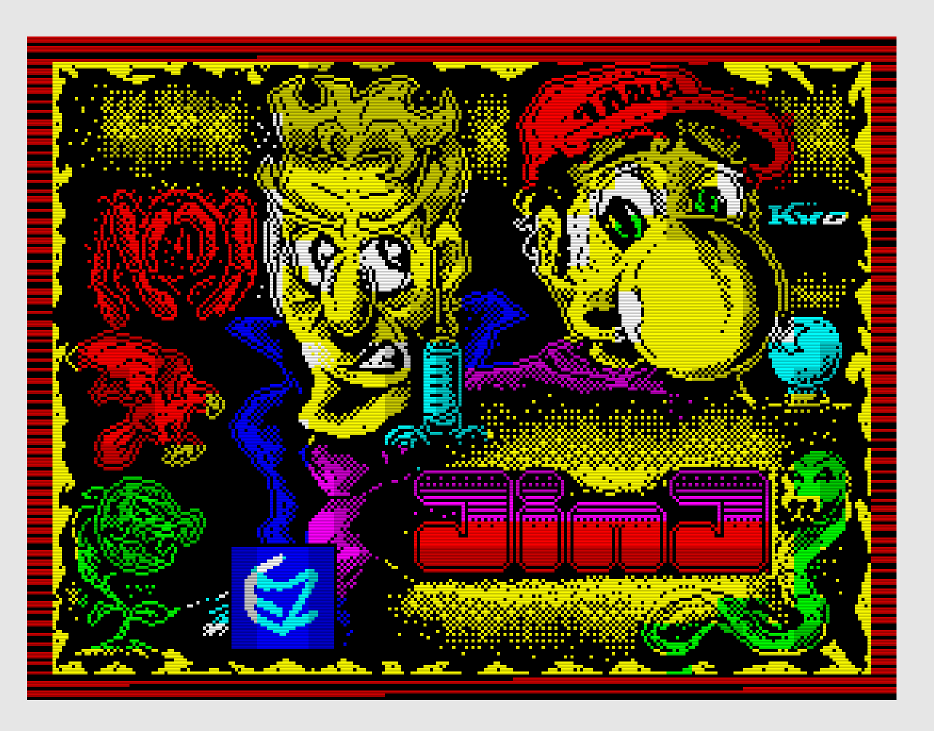
Nada más despertar notaste un terrible dolor de cabeza. Estabas tumbado en la hierba, en lo que parecía un jardín. Aturdido y desorientado vagaste de un lado a otro hasta encontrar las inmediaciones de una suntuosa mansión.

Algo en tu cabeza te decía que todo aquello lo conocías pero no lograbas saber donde estabas. Enseguida te diste cuenta de algo terrible; no recordabas que había pasado y lo que era peor, no sabías quien eras.

Metiste la mano en lo que parecía un zurrón que llevabas colgado y algo se iluminó en tu mente. La imagen de una figura encorvada tras un escritorio… Johnny no recuerda quien es ni donde está.

El maldito profesor Bel-Monte te ha privado de todo recuerdo.

Un gran comienzo



Así comienza esta producción de Computer Emuzone, en la que llevaremos a un personajillo llamado Johnny en su búsqueda de objetos para ir recuperando la memoria.

Cada objeto nos dará una pista sobre donde debemos ir para encontrar el siguiente, los cuales se identifican por un recuadro de color azul. El primer objeto no es complicado de conseguir, y los acertijos van complicándose conforme vayamos progresando en el juego.

El mapeado no es muy extenso, pero si variado para que sea ameno explorarlo. La verdad es que da gusto descubrir nuevas zonas, y el sistema de ir buscando objetos según los acertijos invita al jugador a explorar cada rincón. Otra ventaja de no tener un mapa demasiado grande es que es fácil recordar algunos objetos y zonas que nos servirán posteriormente.

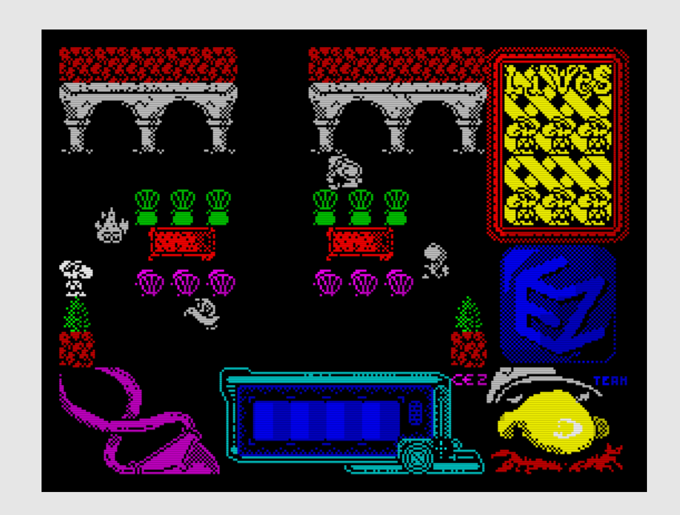
La dificultad no es alta, con un poco de maña es posible pasarse el juego en unas horas, y se proporcionan suficientes vidas como para que en la primera partida puedas avanzar lo suficiente y explorar un poco.

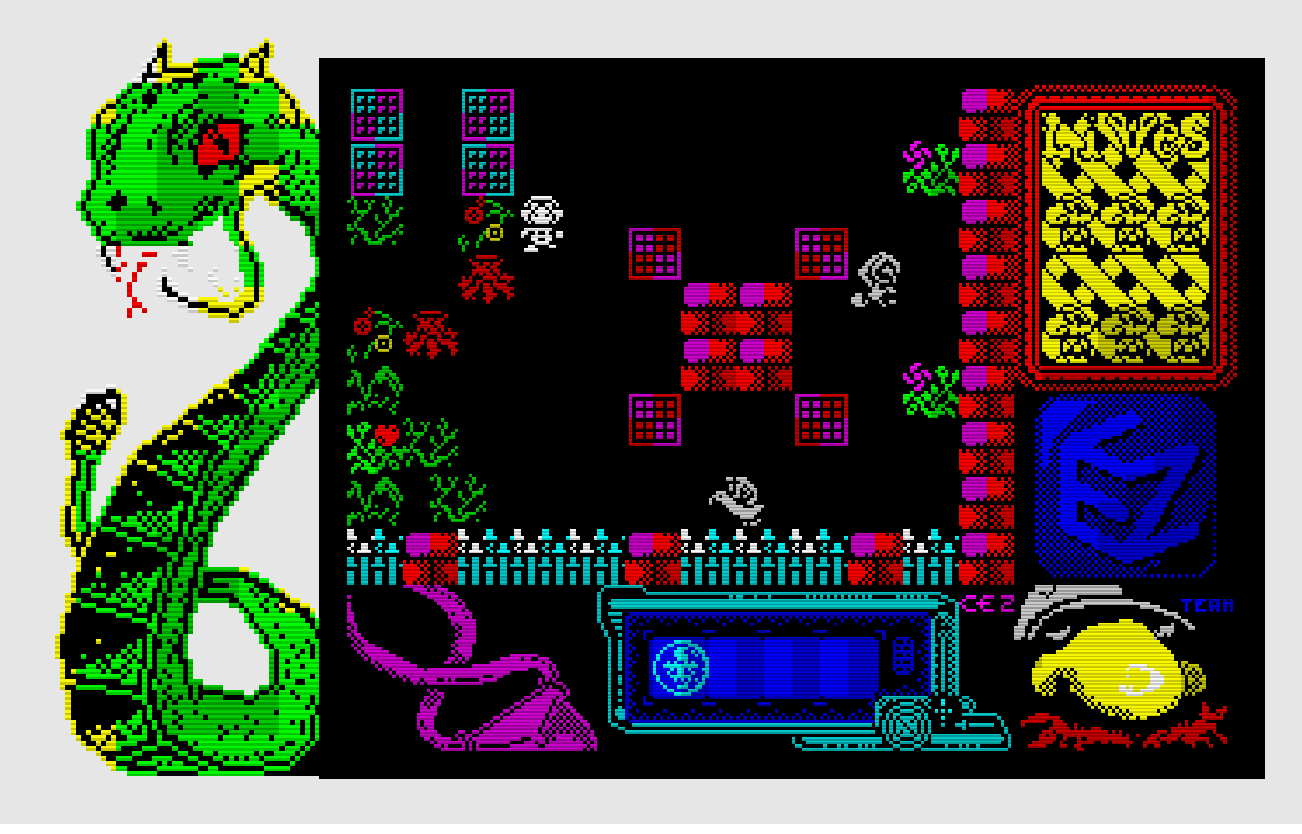
Entrando en lo técnico tenemos una pantalla de carga agradable, con un buen uso del color. El menú de opciones es muy bueno, con un aspecto y acabado perfecto. Es el máximo ejemplo de como dedicando un poco de tiempo se puede obtener un menú que da una apariencia realmente llamativa al juego y nos da la sensación de un acabado profesional.

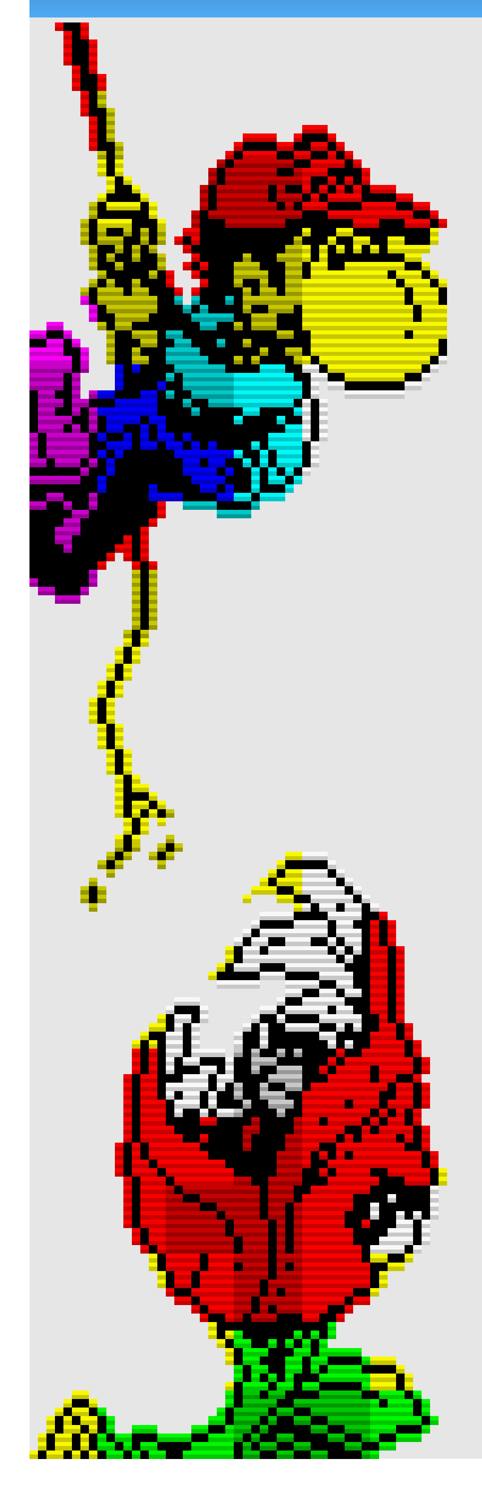
Los gráficos del juego son en general bastante buenos, destacando lo bien realizados que están los decorados y la variedad de los mismos. No aburre para nada el aspecto, y hay detalles por todos lados (incluso alusiones a CEZ por algunas partes). Hubiera sido deseable, no obstante, un poco de color en los personajes.

El tema musical ha sido otro trabajo a destacar, en la cual destaca la versión de “Moonlight Shadow” del menú principal, pero no perderos tampoco la pequeña melodía de los créditos. El sonido del juego en si es normal, ha faltado alguna melodía o sonido de fondo en ciertas zonas que le hubieran dado el punto perfecto.

Como nota negativa está el movimiento de nuestro protagonista, siendo en monocromo y con fondo en negro pedía a gritos un desplazamiento pixel a pixel. Eso y que el marcador de vidas no queda muy claro.







Jinj es, en resumen, un juego que entra por los ojos y que te engancha desde la primera partida. Posee un desarrollo muy divertido, y el mapeado tiene la suficiente personalidad como para cogerle cariño a cada pantalla.

El que los enemigos sigan rutas prefijadas lo vemos un gran acierto, en muchos casos podemos escoger la ruta a seguir para evitarlos y es un detalle que proporciona una sensación de libertad al jugador muy agradable.

Y es que todo destila personalidad, desde el mapeado a los detalles de menú, créditos, la historia, etc. Todo forma una unidad sólida como una roca, lo que hace que el jugador se sienta especial jugando, porque todo cobra sentido y no se convierte en una búsqueda sin ton ni son a lo largo de un mapa cualquiera.

Lo podéis descargar en:

http://cezgs.computeremuzone.com/ficha.php?id=705





Lo mejor:
Adictivo y con gráficos atractivos

Lo peor
El movimiento, algo brusco

NOTA: 8 (notable)

Jinj

'...si la aventura quieres continuar pide un deseo y se te concederá.'

'...if ye adventure to continue thou want, make a wish and it will be granted....'

'abre la cancela oculta, más allá de la equis de piedra o aspa....'

'open the fence, hideth beyond the stone cross.....'

'...los acertijos donde mejor se aclaran es donde se escriben.....'

'riddles art best solved where they art written.....'

http://computeremuzone.com

'si un obstáculo quieres salvar utilízalas y lo conseguirás....'

'...if an obstacle to bypass thou want, use em and thou'll make it.'



Desde pequeño habías escuchado las historias de tu tío sobre los templarios y el tesoro que protegían. Historias que te hicieron soñar durante años con mil aventuras, y la esperanza que algún día podrías partir a vivirlas.

Pasó el tiempo y un buen día recibiste una triste noticia, tu tío había muerto. Con gran pena en tu corazón enterraste a la persona que había iluminado tu niñez... hasta que recibiste un paquete.

“Estimado sobrino, si lees esto es que he pasado a la otra vida, espero que plácidamente. Eres el único de toda la familia que posees el coraje y el valor para hacer frente a la búsqueda del tesoro de los templarios. Te entrego mi diario, en él encontrarás mapas y pistas para encontrarlo, espero que tú puedas hacer realidad lo que yo no pude hacer en vida”

ANALISIS



Montana Jones sorprende desde la primera partida. Posee un estilo de juego que nos recuerda al clásico Treasure of Usas, pero dejando de lado enemigos finales y centrándose exclusivamente en exploración, trampas, y puzzles.

Nuestro personaje, claramente inspirado en Indiana Jones, puede saltar y pegar patadas por doquier. No es que sea muy variado, pero es más que suficiente para completar la aventura. De igual forma empujará piedras si ponemos insistencia en ello, lo que nos abrirá paso a lugares inaccesible de forma directa... o indirectamente en forma de puzzle.

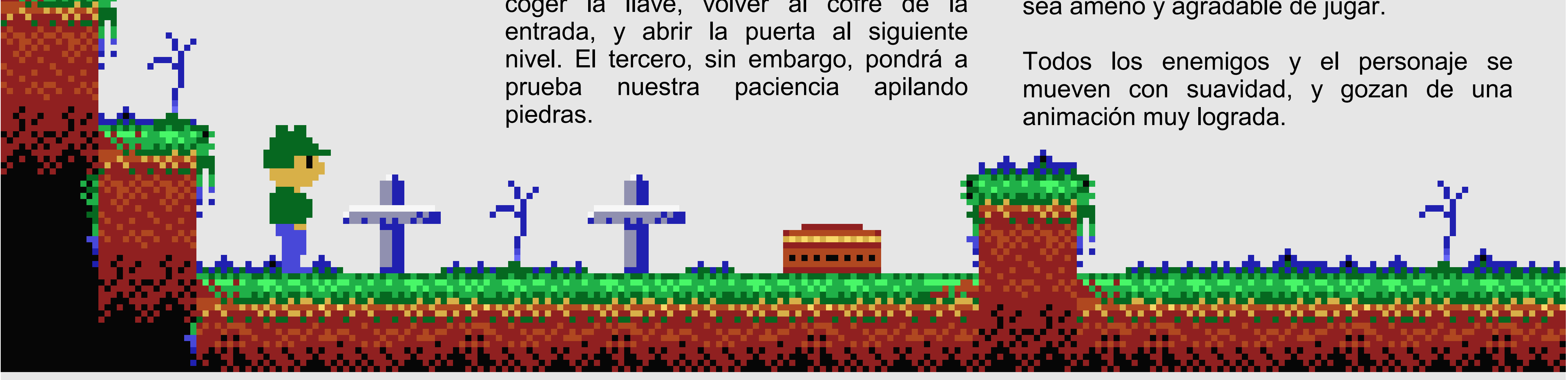
La dificultad irá en aumento conforme avancemos en el juego, el primer nivel es sólo un mero trámite para meternos de lleno en el templo, y nos bastará con coger la llave, volver al cofre de la entrada, y abrir la puerta al siguiente nivel. El tercero, sin embargo, pondrá a prueba nuestra paciencia apilando piedras.

Los enemigos no son problema con un poco de habilidad, incluso no tendremos ni que tocarlos si somos lo suficientemente rápidos en pasar la pantalla. No será así con ciertas trampas, que nos obligarán a esperar, o las continuas “goteras de ácido sulfúrico”.

Gráficamente se ha intentado dar un mejor aspecto a los usuarios de MSX2, sin desmerecer para nada la versión MSX. Los sprites en MSX2 gozarán de más color, e incluso más detalle, y la introducción tendrá mucho mejor aspecto. Ojo, no quiere decir que en MSX el juego sea malo en absoluto, pero notaremos esas ligeras diferencias si probamos en un emulador a cambiar de sistema, especialmente en la introducción.

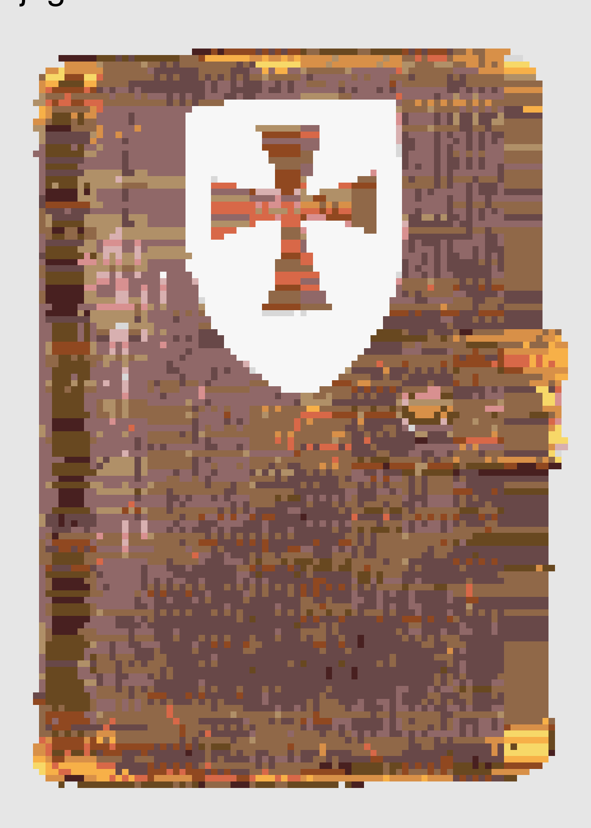
Tenemos muchos FX a lo largo del juego: brillos en la oscuridad, cascadas... pequeños detalles que hacen que el mapa sea ameno y agradable de jugar.

Todos los enemigos y el personaje se mueven con suavidad, y gozan de una animación muy lograda.



En lo que respecta al sonido se ha realizado un esfuerzo considerable, pero a costa de reducir mucho la base de usuarios con MSX real que pueden disfrutarlo.

Requiere un chip SCC-I para poder disfrutar en toda su gloria de las melodías, por lo que si no poseemos dicha configuración es casi mejor jugarlo en emulador.



Cada fase posee su propia melodía, y es de un acabado magnífico. No sólo posee cantidad de matices en la percusión, además es muy llamativa y mejora la experiencia de juego.

Los efectos especiales también están muy conseguidos, tanto en lo que se refiere a la recolección de objetos como al entorno.

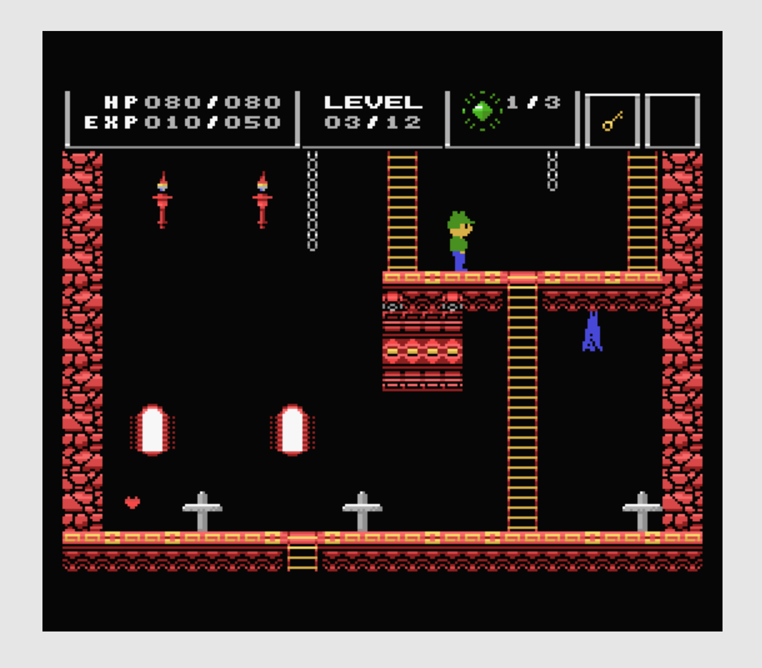
Y es que ha faltado poco para ser una obra maestra, quizás ha pecado de falta de ambición. Con sólo haber mejorado los escenarios en MSX2 con unos fondos menos negros, y haberse currado un poco más el mapa y los puzzles, habría resultado un juego redondo.

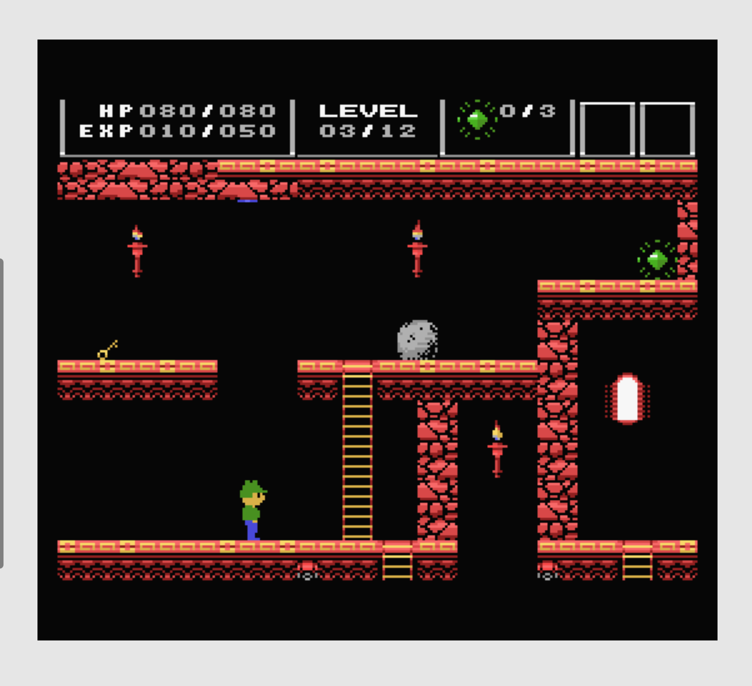
Un excelente plataformas, que en lo jugable resulta muy adictivo y entretenido. Muy recomendado a los amantes del género, y especialmente si te gustó Treasure of Usas.

Lo mejor:
Un plataformas genial, y soporta MSX2

Lo peor
La paciencia que hay que tener

NOTA: 7 (notable)





http://es.msx.org/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=visit&lid=961&dl=1



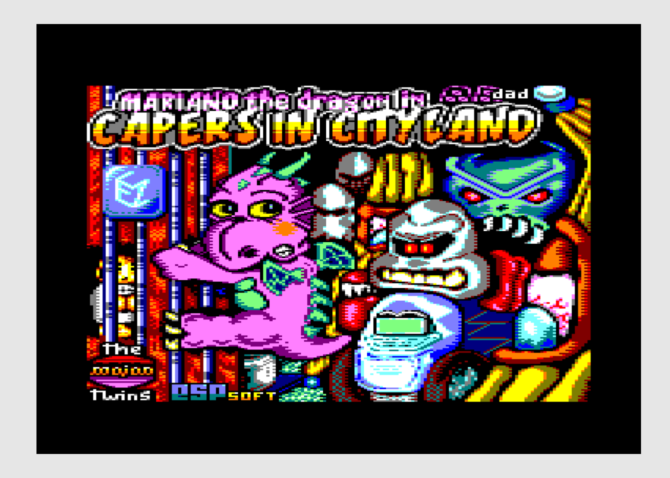
Una difícil misión ha sido encomendada a Mariano, el Dragón Rosa. Todos sus amigos han sido encarcelados por el malvado Tetrarca Pachin Poi Poi en el planeta prisión Cityland por no haber llevado a cabo las tareas que les habían sido encomendadas, y la única forma de que Mariano consiga las llaves de las celdas es que realice estas tareas él mismo.

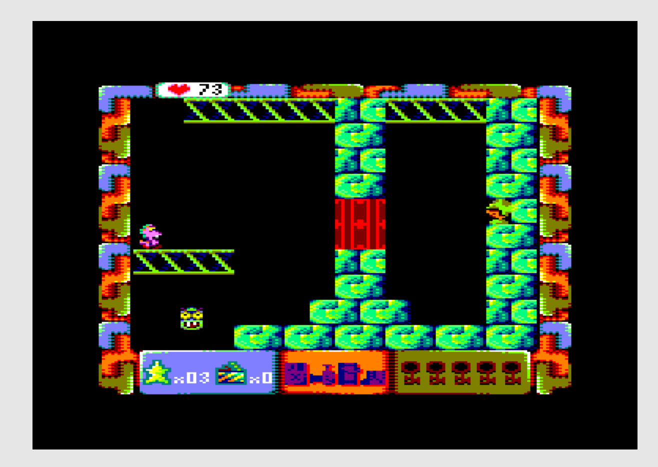
Así comienza un curioso proyecto de CEZ. Un juego para dos sistemas, Amstrad CPC y ZX Spectrum, pensando más para enseñar que para disfrutar.

En ambas versiones se ha proporcionado el código fuente, y los autores están preparando tutoriales para que cualquiera pueda crear su juego de plataformas.

Pero ahora vamos a analizar el juego desde el punto de vista del jugador, porque por muy loable que sea el objetivo no deja de ser un juego... ¿cumplirá un mínimo de calidad para dar un buen ejemplo?

Pasen y lean...







AMSTRAD CPC

Comenzamos el análisis con la versión de Amstrad CPC, la cual es la más currada de las dos.

La pantalla de carga está currada, con un buen uso del color, pero peca de poseer demasiada apariencia de haber sido creada a mano.

El menú de opciones es correcto, y al música está realmente bien. Invita de forma adecuada a jugar, aunque hubiera estado mejor unos gráficos que envolvieran las opciones, más que un dragón en un lado. JINJ, otra de las creaciones de CEZ es el ejemplo perfecto de un buen menú de opciones.

En lo que respecta al juego, los gráficos son correctos, nada más. El fondo negro se hace pesado, los decorados son algo sosillos, y todo hubiera sido otra cosa con un nivel gráfico más alto.

El personaje principal es demasiado pequeño (más bien los decorados son demasiado grandes) pero se mueve con suavidad y responde bien al teclado.

El problema bien de mano de los enemigos, del mapa, y del desarrollo en si. Y es que hay varios factores que no casan en conjunto.

Los enemigos se mueve de forma aleatoria, y además aparecen en cualquier punto de la pantalla. Esto presenta dos problemas: es muy complicado evitarlos, y en ocasiones se quedan bloqueados en una parte del escenario.

Otro problema viene de la mano del scroll, y es su ausencia. Un mapa de este tipo necesita scroll, los bloques del escenario son demasiado grandes, y debido al movimiento del personaje y los enemigos es casi mejor avanzar a lo loco que de forma lógica, lo que resta gracia al juego.

Personalmente opino que hubiera sido mejor un mapa más lineal y menos abierto, con varias fases, además de un escenario más acorde al movimiento del personaje (incluso que se moviera más despacio). De igual forma hubiera sido mejor haber puesto trayectorias fijas a los enemigos.

No obstante, se deja jugar, e incluso es entretenido, por lo que cumple su función.

Lo mejor:
Entretenido y extenso

Lo peor
Los enemigos y el protagonista

NOTA: 6 (bién)

ZX SPECTRUM

En esta ocasión el juego ha sido creado en BASIC, el cual ha sido posteriormente compilado. Aunque usa alguna rutina en ensamblador, el uso del BASIC proporciona ciertas limitaciones que se ven reflejadas en el resultado final.

La pantalla de carga, aún teniendo mucho color, resulta un poco cutre por el estilo de dibujo. No es que esté mal, pero no da muy buena sensación ver algo así durante la carga.

Tras un logotipo muy currado de los Mojon Twins se presenta un menú que necesita urgentemente un rediseño. El dragón monocromo no queda bien, y menos con fondo negro.

En el juego los gráficos de los decorados incluso superan a la versión de Amstrad CPC, con mucho color y un diseño agradable. Los enemigos y el personaje también están mejor realizados, y en este caso poseen el tamaño justo.

Pero todo acaba cuando te mueves, y es que el desplazamiento carácter a carácter no beneficia para nada el juego. Esta simple razón hace perder muchos enteros al juego, y un movimiento pixel a pixel más lento habría sido un cambio para bien.

Los enemigos se siguen moviendo de forma aleatoria, con todos los problemas de la versión de Amstrad CPC.

Debido a que el tamaño del área de juego se ha aumentado al no poner borde, el mapa se vuelve más coherente y jugable. Pero aún así el movimiento aleatorio de los enemigos hace que el juego pierda muchos enteros, ya que no puedes seguir una estrategia o coger habilidad.

Sigue siendo mejor pasar pantallas casi a lo loco, y eso no ayuda al jugador. De igual forma el que el mapa sea tan extenso tampoco facilita las cosas.

Lo perfecto hubiera sido un mapa un poco más lineal con varias alturas, además de poner los enemigos en trayectoria fija.

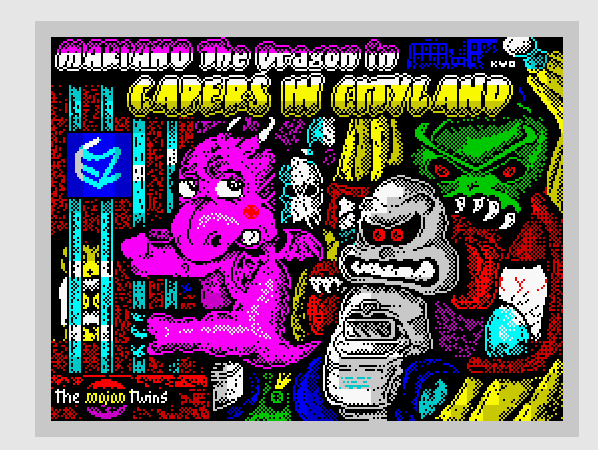
Pero aún con estos problemas el juego es entretenido, y divierte (que es el objetivo). Esperemos que los tutoriales merezcan la pena y animen a la gente con sus juegos.



Lo mejor:
Entretenido y extenso

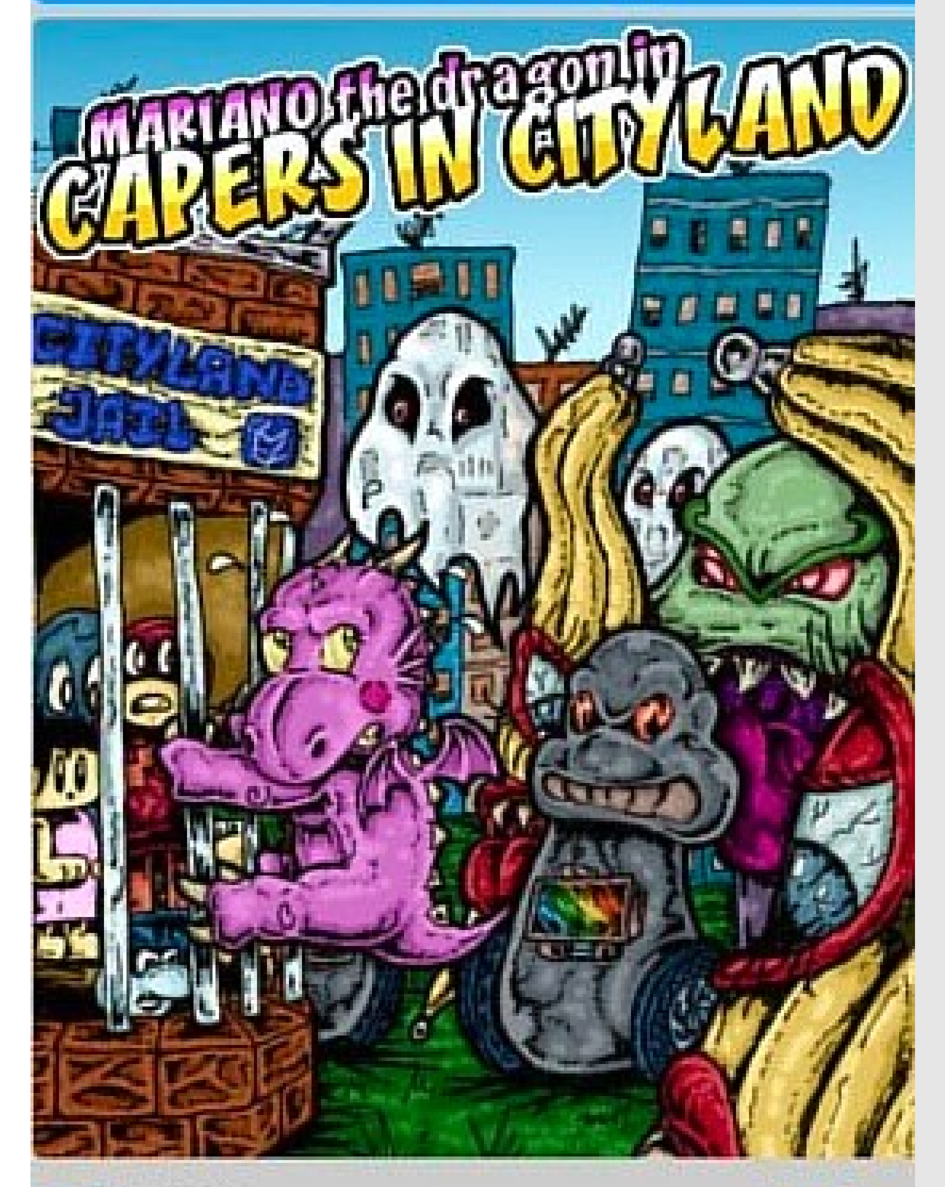
Lo peor
El movimiento y los enemigos

NOTA: 5 (suficiente)













FX Do it Yourself!

Dentro de lo que se nos ofrece en CEZ como gama “silver” hay que reconocer que Mariano cumple con creces. No es un juego creado para romper moldes, se trata de un juego que simplemente quiere ser agradable en el aspecto técnico y pretende entretener.

Vistas las opiniones de los jugadores y las votaciones en CEZ parece que ha gustado bastante, pero eso no tiene que tapar los ojos frente a la calidad técnica del mismo y sus defectos. Mariano puede ser divertido pero también es muy mejorable.

En lo que respecta a los tutoriales, de momento sólo tenemos disponible el de Amstrad CPC:

http://www.amstrad.es/programacion/c/index.php

En ZX Spectrum estamos esperando que aparezcan por el Blog del autor, aunque parece que habrá algún retraso. La cuestión es si alguien aprovechará toda esta información, pero en esa misma tesitura está este mismo fanzine, y aunque sólo sirva para una o dos personas y que eso reporte en un juego nuevo... ya merece la pena.

La lástima es que nos queda un juego que podría haber resultado mucho mejor con algo más de trabajo. Es el ejemplo de la versión de ZX Spectrum, terminada en un plazo de tiempo muy pequeño respecto a la de Amstrad CPC, y eso se nota en algo tan tonto como el movimiento del protagonista. Una pequeña rutina de sprites con movimiento pixel a pixel hubiera sido otra cosa.

No pretendo ser crítico, sólo constructivo, creo que de aquí puede salir una segunda parte auténticamente genial y es importante aprender de los errores. Estaremos atentos a las próximas producciones.

ANALISIS

Artículos





Cría del berberecho salvaje

Simulación de vida en tu ZX Spectrum

Por todos son conocidos los sabrosos berberechos, un elemento indispensable en toda reunión familiar acompañado de otras tapas y una buena cervecita fresquita.

Como somos muy didácticos vamos a simular la vida de estos simpáticos manjares de una forma graciosa, a través de un programa que recree un habitat y ponga en pantalla los elementos imprescindibles de la vida: comida y aire.

RECREACION DE HABITAT

En primer lugar debemos crear un espacio para nuestro berberecho, ni grande para que se pierda, ni pequeño para que sufra de claustrofobia.

Una buena medida es 100 bytes de espacio, los cuales vamos a presentar en pantalla en una rejilla de 10x10 caracteres.

```
10 REM Cria del Berberecho silvestre
20 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: FLASH 0: BRIGHT 0: CLS : PAPER 8
30 DIM a(100)
40 FOR b=0 TO 9: FOR c=0 TO 9: PRINT AT b,c; PAPER 1;".": NEXT c: NEXT b
```

En segundo lugar vamos a poner algunas plantas acuáticas, que servirán para que nuestro berberecho respire, basta con 5, las cuales vamos a poner aleatoriamente por el habitat.

```
50 FOR b=0 TO 4: LET c=(INT (RND*9)): LET d=(10*(INT (RND*9))): LET a(c+d)=1: PRINT AT c,(d/10); INK 4;"Y": NEXT b
```

Y por último hacemos lo mismo con la comida, otros 5 lugares donde pueda comer y también de forma aleatoria.

```
60 FOR b=0 TO 4: LET c=(INT (RND*9)): LET d=(10*(INT (RND*9))): LET a(c+d)=2: PRINT AT c,(d/10); INK 2;"o": NEXT b
```

Chachi, ya tenemos un lugar cómodo para nuestro berberecho. Ahora, con sumo cuidado, lo definimos y lo ponemos en un sitio cómodo:

```
70 LET bytex=5: LET bytey=5: LET bytea=0: LET bytec=0: LET hambre=0: LET aire=0
80 PRINT AT 0,12;"HAMBRE: ";hambre;" "
90 PRINT AT 1,12;"AIRE:   ";aire;" "
```

De paso hemos asignado unas variables para saber su estado.



Ahora entramos en el corazón de la simulación. Empezamos por poner en pantalla a nuestro berberecho:

```
100 LET byte=bytex+1+(10*(bytey+1)): PRINT AT bytex,bytey; PAPER 6; INK 8; OVER 1;" "
```

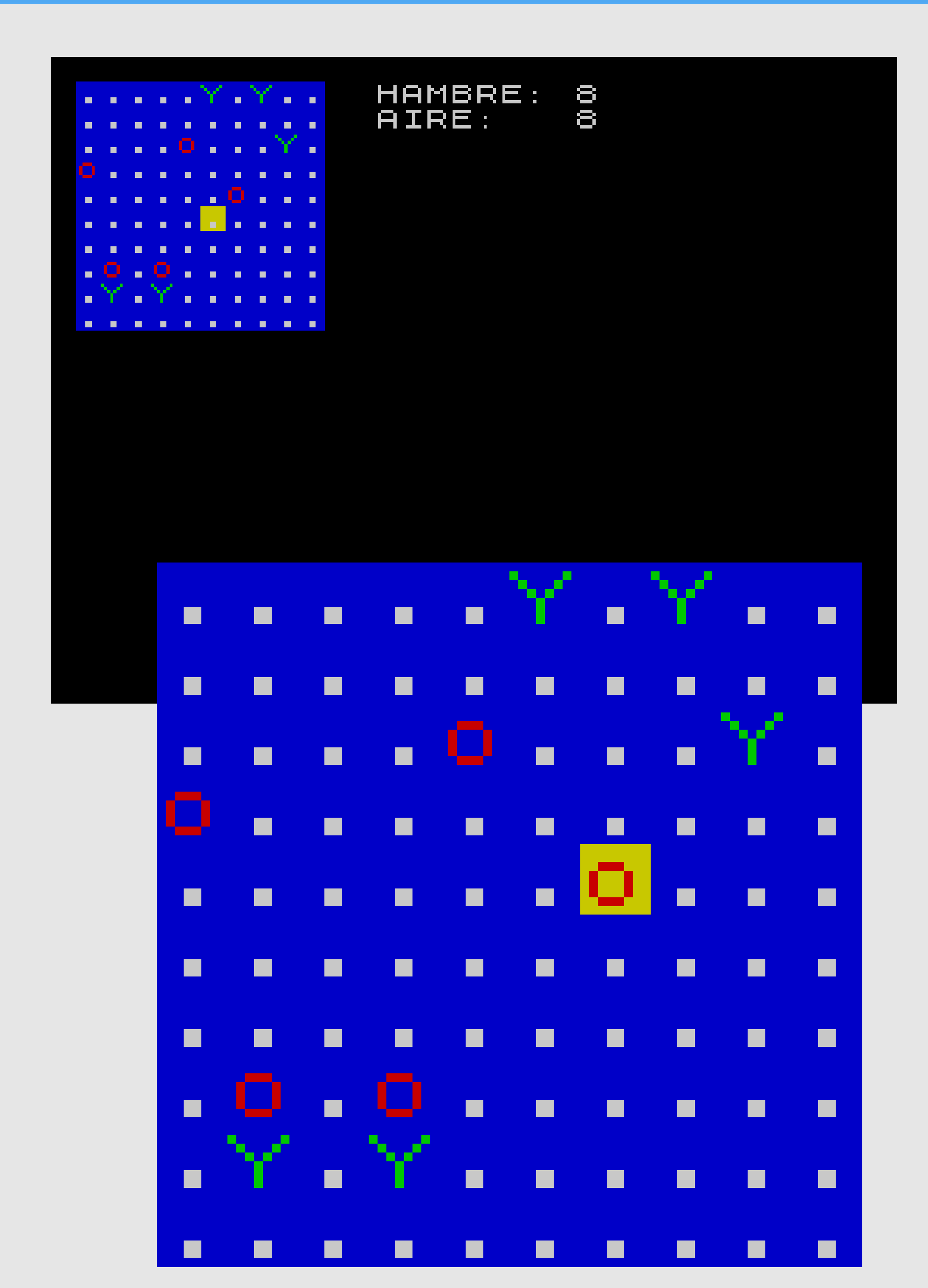
Ahora simulamos, con el paso del tiempo, como va necesitando aire y comida. SI el aire llega a 8 ciclos y la comida a 24 se pondrá a buscar cada cosa, dando siempre preferencia al aire (si se ahoga es difícil que busque comida):

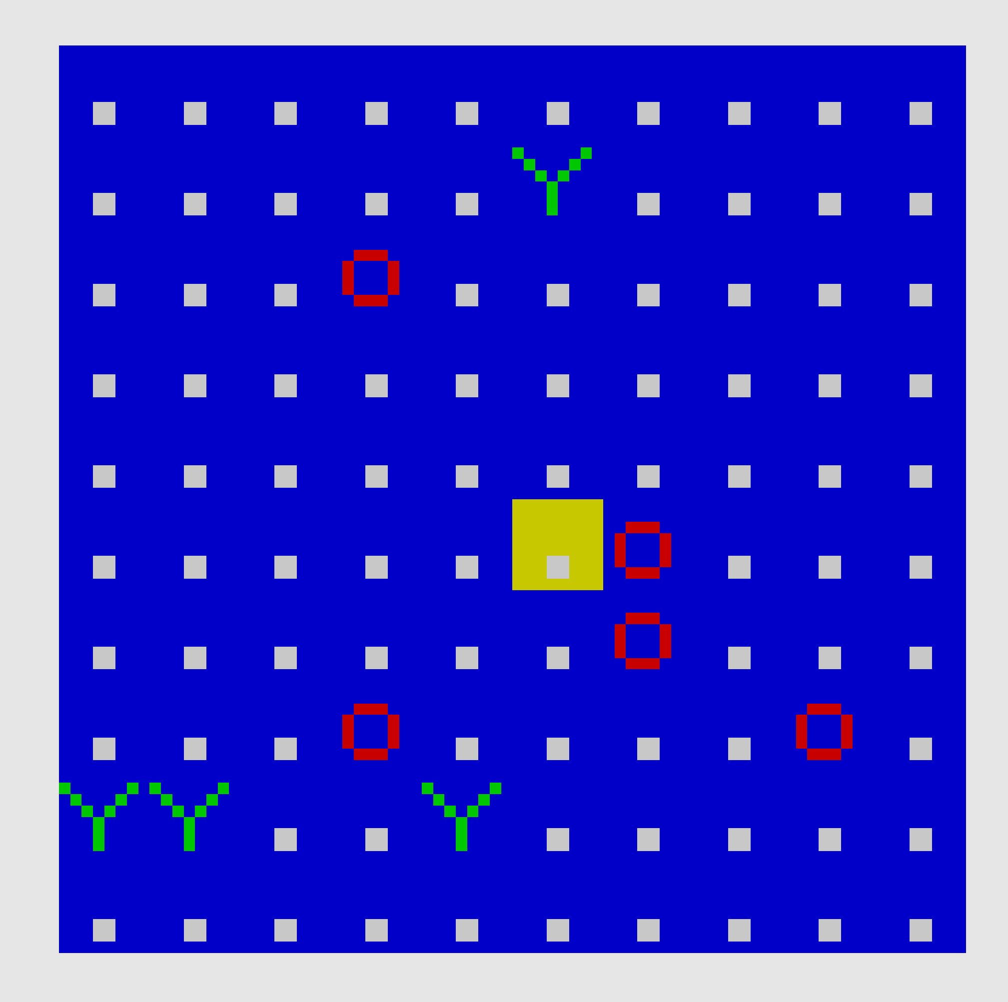
```
110 LET aire=aire+1: PRINT AT 1,20;aire;" ": IF aire>8 THEN GO TO 500
120 LET hambre=hambre+1: PRINT AT 0,20;hambre;" ": IF hambre>24 THEN GO TO 600
```

Y ahora entramos en lo interesante, la IA, empezaremos por algo sencillo. Vamos a fijar que en cada ciclo el berberecho calcule la planta de aire y la de comida más cercanos:

```
190 REM Calculo de comida y aire cercanos
200 FOR b=1 TO 100
220 IF a(b)=1 THEN LET bytea=b*(INT (byte-b)<INT (byte-bytea))
230 IF a(b)=2 THEN LET bytec=b*(INT (byte-b)<INT (byte-bytec))
240 NEXT b
250 GO TO 110
```

Tras terminar los cálculos volverá a realizar el ciclo y así sucesivamente. Como es lógico esta IA tiene su fallo inmediato debido a su simplicidad: si encuentra dos plantas de comida y aire cercanas sólo va a ir a esas dos, pero siempre tenemos tiempo más adelante de mejorar la IA. Una posibilidad es añadir una variable por cada planta, para que una vez consumida vuelva a crecer en otra parte. De dicha forma nos aseguramos que no se produzca el error mencionado.





Cuando al berberecho le falta el aire debe ir hacia la planta más cercana. Esta sería la rutina:

```
490 REM Busqueda de aire
500 PRINT AT bytex,bytey; PAPER 1; INK 8; OVER 1;" "
510 LET d=INT (bytea/10): LET c=bytea-(d*10)
520 LET bytex=bytex-(bytex>c)+(bytex<c)
530 LET bytey=bytey-(bytey>d)+(bytey<d)
540 IF bytex=c AND bytey=d THEN LET aire=0
560 GO TO 100
```

Como podemos observar se trata de algo muy simple, ya que se mueve a la última posición calculada de la planta de aire más cercana. Al comienzo de la subrutina borramos el berberecho de la pantalla, para que no deje rastro, y al final de ella saltamos a la línea 100, que es la que lo vuelve a imprimir.

La subrutina de comida es un calco:

```
590 REM Busqueda de comida
600 PRINT AT bytex,bytey; PAPER 1; INK 8; OVER 1;" "
610 LET d=INT (bytec/10): LET c=bytec-(d*10)
620 LET bytex=bytex-(bytex>c)+(bytex<c)
630 LET bytey=bytey-(bytey>d)+(bytey<d)
640 IF bytex=c AND bytey=d THEN LET hambre=0
650 GO TO 100
```

Como se puede observar, es prácticamente una copia, sólo hemos cambiado las variables implicadas.

Y así de simple es hacer un sistema de vida artificial, en otro momento veremos otro tipo de sistema y como mejorar un poco la inteligencia artificial de forma más detallada.

Sinclair QL



Para muchos las siglas “QL” ya les ponen los pelos de punta, se imaginan una máquina complicada, un fracaso de Sinclair, algo que no merece la pena ni siquiera ver.

Pero es ahora, que se empieza a animar la escena del QL, cuando empezamos a ver a gente pidiendo ayuda para trastear esa máquina que nunca le había llamado la atención. Para los que empiezan con una máquina real, como para los que desean probar un emulador, aquí va una pequeña guía de primeros pasos para no llevarse sorpresas.

Consiguiendo un QL real

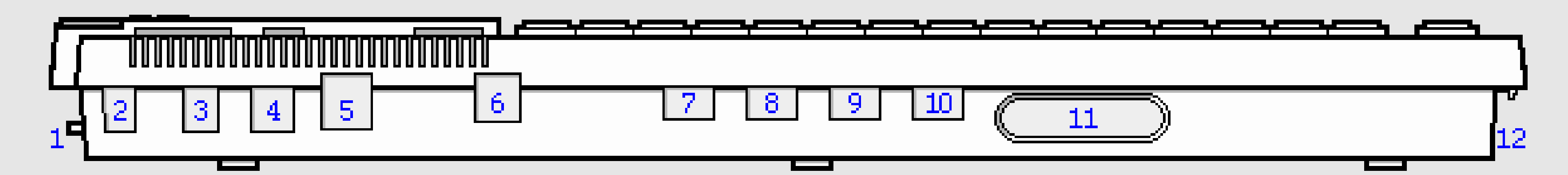
Existen diversas alternativas, desde tiendas de material retro extranjeras, hasta eBay. Todas son buenas si te piden sobre unos 100 euros por un QL con funcionamiento asegurado con su fuente. A partir de ese precio depende del estado, sobre todo de la membrana, el que merezca la pena o no.

Lo fundamental para empezar con un QL es:

- El QL con su fuente de alimentación
- Un microdrive al menos para experimentar
- Un cable RF para conectarlo a la tele

No obstante recomendamos encarecidamente construirse o encargar el cable SCART que está en el Nº1 de este fanzine.

PRIMEROS PASOS



Conexiones

1 – Botón de reset
2 y 3 – Conexiones para montar una red con otros QL
4 – Entrada de alimentación
5 – Salida RGB para cable SCART o monitor
6 – Salida VHF para conectar a TV y sintonizar
7 y 8 – Puertos serie
9 y 10 – Puertos de joystick
11 – Slot para cartucho
12 – Slot para tarjetas de expansión



De momento sólo necesitamos conectar la fuente de alimentación a 4, y el cable que va a TV en 5 o 6.

Hay que tener precaución con el conector a la fuente de alimentación, porque es muy delicado y nos lo podemos cargar con facilidad. Con el tiempo es aconsejable cambiar dicho conector por otro más fiable, bien nosotros o en una tienda de electrónica.

Si con el QL hemos adquirido una tarjeta de expansión de memoria, una controladora de disquetes, u otra tarjeta, debemos meterla en 12 (es el hueco que entra dentro del ordenador). Hay que apretar con algo de fuerza para asegurarnos que encaje bien.



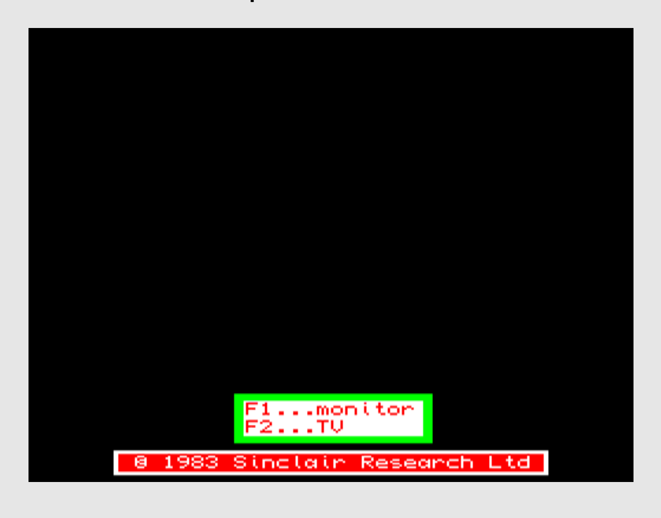
Las unidades microdrive están en el frontal, a la derecha del teclado. La de la izquierda es la unidad MDV1_ y la de la derecha MDV2_. Os parecerá raro nombrar así las unidades, pero como veréis un poco más adelante es la forma de nombrarlas desde el Super Basic.

Encendido

La primera vez que encendamos nuestro Sinclair QL veremos una pantalla tal que así:



No pasa nada, es simplemente el test de memoria, y según la que tengamos puede tardar un poco o mucho. Tras el test pasaremos a una pantalla de bienvenida:



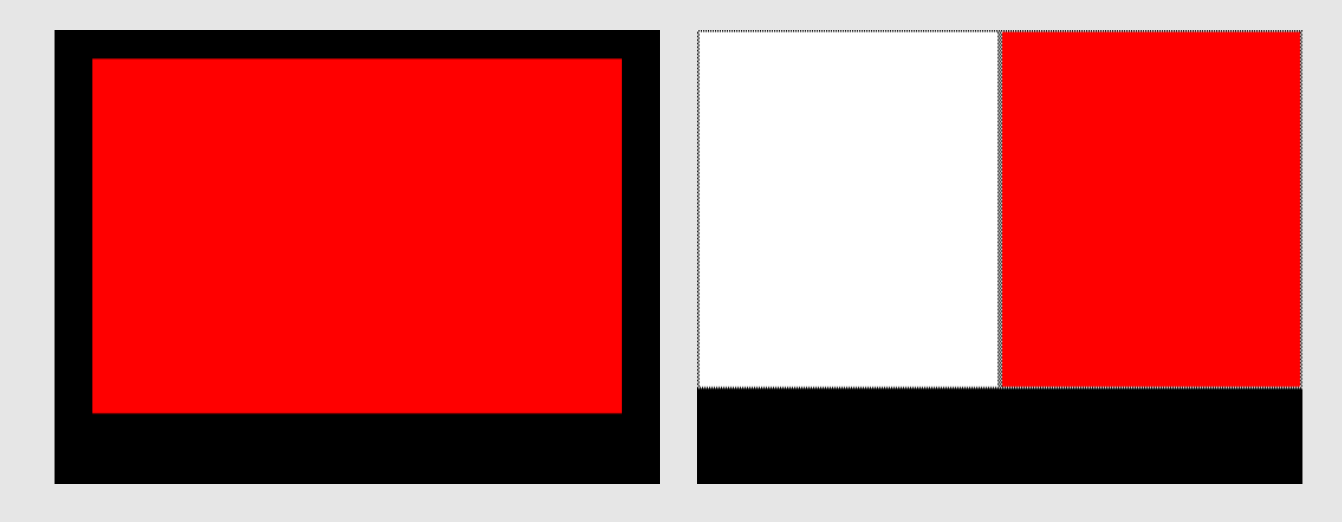
En dicha pantalla se nos pregunta por el tipo de pantalla que tenemos. Si estamos usando la señal RF debemos escoger F2 (TV), pero si tenemos cable SCART o un monitor debemos escoger F1 (Monitor).

La diferencia estriba en que en el modo TV sólo vamos a ver una pantalla de Super Basic, y tendremos un borde para mejorar la visibilidad. Recordemos que en un televisor siempre perdemos algo de imagen por los bordes. Incluso si usamos el cable SCART, ciertos televisores van a perder algo de imagen y posiblemente no veremos la línea de comandos.

En el modo monitor vamos a tener dos ventanas, sin borde, en las que podemos ver el programa BASIC y también su salida (o el directorio de los microdrive o disquetes). Este modo es el más cómodo para trabajar, y es el más usado por las utilidades, e incluso por algunos juegos en Super Basic.

Si vamos a usar un emulador es absurdo usar el modo TV, lo suyo es emplear el modo monitor y trabajar cómodamente.

Una vez hagamos nuestra selección el QL va a ver si hay algún microdrive insertado y si posee autoarranque, así que no sobresaltarse con el ruido.



Trasteando el microdrive

Una vez estemos en el Super Basic, tras finalizar el arranque, podemos comenzar por probar algunos comandos para manejar nuestro microdrive. Si usamos la primera unidad, podemos ver el contenido con:

DIR MDV1_

Si no hemos formateado nunca el microdrive, habrá que darle el correspondiente formato para usarlo:

FORMAT MDV1_

Ahora supongamos que tenemos un microdrive con información, y vemos el directorio con DIR. Veremos distintos nombres de fichero, y algunos posiblemente terminados en _exe _bas, etc. Si pertenecemos al mundo del PC reconoceremos dichas extensiones, pero veremos que en vez de usar el punto estamos usando _.

Si queremos cargar un programa basic, por ejemplo llamado “prueba_bas”, podemos cargarlo así:

LOAD MDV1_prueba_bas

Es decir, tenemos que ponerlo todo junto y sin espacios. Ese es el motivo de usar como terminación en el nombre d ellas unidades el símbolo _.

Si el programa Basic no se ejecuta basta hacer un RUN.

Para cargar un ejecutable, por ejemplo “prueba_exe”:

EXEC MDV1_prueba_exe

Pon un emulador en tu vida

Si no posees un Sinclair Ql, ni pretendes comprar uno, puedes probar con algún emulador para probar sus virtudes.

El mejor emulador gratuito que puedes conseguir es QLAY2:

http://www.bytemaniacos.com/ficheros/sinclairql/emulador_qlay2.zip

El fichero ZIP incluye todo lo necesario para empezar, sin complicaciones, y funciona tanto en Windows Xp como en Vista.

El emulador crea por defecto dos unidades:

WIN1_
RAM1_

La primera contiene algunas herramientas básicas, como el editor QED, mientras que la segunda es una unidad virtual para trastear sin peligro y hacer experimentos.



PRIMEROS PASOS

Obteniendo software

Si sólo disponemos de la unidad Microdrive lo llevamos bastante chungo, ya que a menos que conozcamos a alguien con otro QL será complicado obtener software.

Más fácil es la situación si tenemos una tarjeta controladora y una disquetera de 3 1/2", en ese caso es pan comido porque podemos pasar los discos desde PC.

El mejor sitio para empezar a descargar cosas es la web de Sinclair QL recursos en castellano:

http://sinclairql.es

Allí podemos obtener documentación, software, y acceder a un foro donde nos ayudarán en todo lo necesario.

Ojo, los siguientes ficheros sólo sirven para QL y deben descomprimirse directamente en el QL con unzip para QL:

Selección de aventuras conversacionales:
http://www.speccy.org/sinclairql/utils/aventuras.zip

OSUSQ, Sudoku para QL:
http://www.speccy.org/sinclairql/utils/osusq.zip

Cartucho de juegos libre para QL:
http://www.speccy.org/sinclairql/utils/mgames.zip

No es mucho, pero al menos es un comienzo, y en el foro se está trabajando en crear las bases para nuevos juegos:

http://www.speccy.org/foro/viewforum.php?f=15



Cargando OSUSQ en el emulador QLAY2

Primero debemos descargar y descomprimir:

http://www.speccy.org/sinclairql/utils/osusq_QLay.zip

- Pulsar sobre el botón MDV WIN
- Pulsar en >> de WIN2
- Buscar el fichero de directorio del juego
- OK
- Cuando arranque el QL seleccionar F1 (monitor)
- Teclear "load win2_osusq_boot"
- run

Almacenamiento de 8 bits

En el siglo XXI

Las cintas cada vez son más reticentes a cargar, los microdrives nunca fueron fiables, los disquetes fallan más que una escopeta de feria... ¿tenemos que conformarnos con los emuladores para disfrutar de nuestra afición?

¿No es posible mantener nuestros viejos cacharros usando otro medio de almacenamiento más fiable y rápido?

Os mostramos lo último en hardware, las soluciones más prácticas para evitar la carga magnética de toda la vida.

Bienvenidos al siglo XXI.



Plus



Los usuarios de ZX Spectrum tienen una opción muy clara si buscan el sistema de almacenamiento definitivo. Divide plus es la evolución de la primera versión, con lector de tarjetas Compact Flash integrado, 512 KB de RAM y 512KB de ROM.



La mayor ventaja es que si no usamos el bus IDE y nos conformamos con las Compact Flash, no es necesario recurrir a una fuente de alimentación externa, por lo que es básicamente “Plug & Play”.

En lo que respecta a compatibilidad, abarca todos los modelos de ZX Spectrum, incluyendo los clones de +3, por lo que podemos usarlo con total tranquilidad en cualquiera de nuestras máquinas.



El firmware es actualizable, y nos permite usar el sistema de acceso a disco que más nos guste, todo ello sin necesidad de abrir el ZX Spectrum, ya que la ROM se altera de forma externa en la propia interfaz. De serie incluye FATware, ResiDOS v2.00 (con completo soporte de FAT-16t), +divIDE, DEMFIR y MDOS. Es decir, tenemos prácticamente todas las opciones que podamos desear cubiertas.

La ventaja de soportar FAT 16 es que podemos poner la tarjeta en en PC, grabar nuestros juegos/aplicaciones favoritos, y liarnos a cargar de forma instantánea como posesos. Soporta tanto versiones de 48K como de 128K, e incluso fichero .TAP para los juegos multicarga. Sin lugar a dudas vale lo que cuesta.

TRINITY

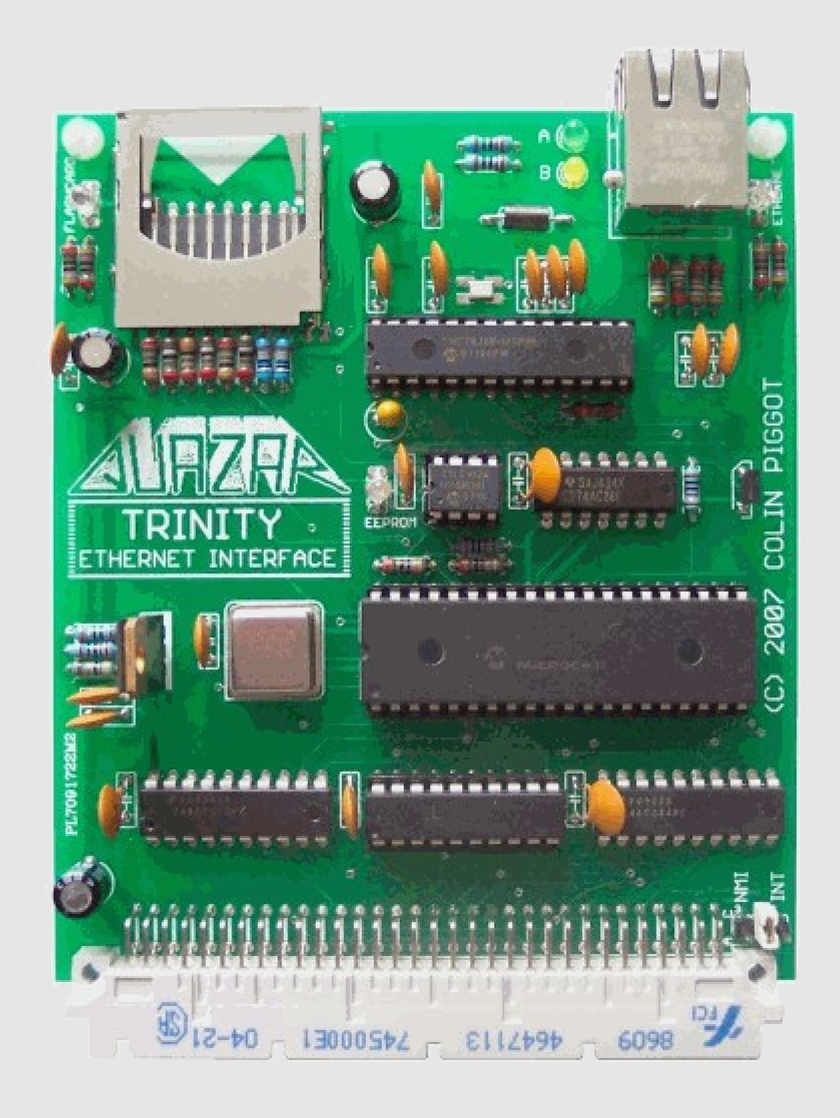
Entre todas las posibles opciones que hay para Sam Coupé, Trinity es la mejor de todas a día de hoy. No sólo nos da la opción de usar memorias Secure Digital como medio de almacenamiento, también nos ofrece una conexión Ethernet para conectar nuestro Sam a Internet.

En el caso del acceso a la tarjeta de memoria podemos emplear la última versión de B-DOS, que ya soporta Trinity, por lo que su uso es pan comido. La pena es que seguimos dependiendo del disquete para cargar el B-DOS, pero de momento no se ve ninguna solución a ello.

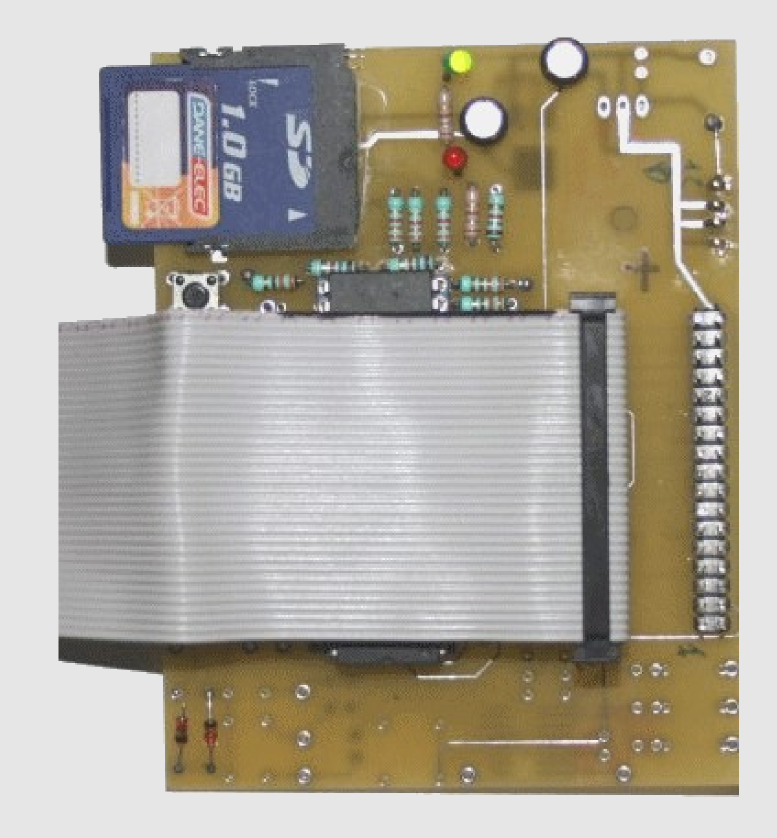
La velocidad de carga es la misma que la interfaz de CF para disquetera que el mismo autor nos había ofrecido con anterioridad: instantánea. La emulación de la disquetera es perfecta, y trabajaremos con algo conocido.

En lo que respecta a la interfaz Ethernet, varios programadores están elaborando aplicaciones para ella. La idea es poder acceder por FTP desde nuestro SAM y evitar el PC para obtener ficheros por Internet, además de poder usar BBS, news, e-mail, etc. El navegador Web no es imposible pero es un proyecto que no se debe esperar a corto plazo, y tampoco esperar que navegue como un PC (limitaciones de resolución, entre otras). Lo que si es posible es que en un futuro veamos alguna forma de navegar por webs adaptadas al Sam, algo es algo.

Y el precio no es exagerado, 69,99 libras + 6,8 de gastos de envío.



SDiskEmul



Los usuarios de atari XE/XL, Amstrad CPC, Atari ST, y Amiga tienen una solución conjunta que está siendo ultimada y estará lista para Septiembre.

Se trata de una interfaz que emula una disquetera y soporta ficheros .ST .DSK y .ADF. Lo más curioso es que no se integra en el sistema operativo del ordenador, sino que es independiente (roba la señal de vídeo para superponer el menú de carga de imagen). El menú de selección se controla mediante joystick, el cual debe conectarse al puerto que incluye la tarjeta emuladora.

Para el caso de los Amstrad CPC es muy posible que salga con salida de vídeo RCA, por lo que además nos daría la posibilidad de poder evitar el monitor del CPC y usar cualquier televisor en color. Esto nos convertiría el CPC en algo más flexible, además de poder disfrutar de una buena pantalla de TV a lo grande.

Si posees un Amiga la cosa mejora por momentos, ya que el soporte de ficheros ADF evita programas de transferencia desde el PC, y todo el engorro que supone.

La pega de la interfaz es que hay que soldar unos pocos cables, para poder robar la señal de vídeo, pero no es algo muy complicado(aunque también es posible usar un una TV pequeñita aparte para ver el menú de forma independiente).

No es una solución específica, ni tampoco la mejor, pero si es sencilla y vale para varios sistemas, lo que repercute en un ahorro de costes si se poseen dos o más sistemas de los que soporta.

http://atariamiga.free.fr/sdiskemul.php

LPE-MMC-V6

De la mano de Padial (quien si no), nos llega el que parece la interfaz más cómoda y sencilla de usar para los sistemas MSX.



Posee una doble ranura de memoria, para tarjetas MMC o SD, y basta conectarla en un slot de cartucho para que funcione. No necesita alimentación adicional, y funciona en cualquier MSX.

En lo que respecta al software, es compatible con el driver DRLPSDMMC de Kralizec, lo que le da soporte de particiones para DOS 1.0 o DOS 2.0 o superior, tanto FAT12 como FAT16. En el caso de MSX1 el driver posee MSXDOS 2.31 Kernel incluido, lo que nos quita de necesitar nada más, y soporta ampliaciones de memoria tipo mapper.

Soporta cualquier tarjeta MMC/SD de 4 Megas a 2 Gigas y realiza emulación de fichero/s DSK, como partición extendida y boot. Las tarjetas pueden ser cambiadas en caliente.

La lista de lo soportado por el driver es casi interminable, posee todo lo que podamos necesitar, incluyendo un menú de utilidades gráfico y compatible con MSX1.

También están disponibles versiones con expansión de memoria, por lo que podemos afirmar que es el arma de destrucción masiva perfecta para todo usuario de MSX. Una completa gozada.

http://www.konamito.com/modules/AMS/article.php?storyid=415

1541 Ultimate



En la línea del LPE-MMC-V6 tenemos el complemento ideal para todo Commodore de 8 bits. Se trata de una tarjeta de expansión que viene a sustituir fielmente una disquetera 1541 de las originales, además de incluir una salida estéreo de sonido y más memoria en su versión plus.

Lo mejor de todo es que es totalmente transparente al sistema, por lo que no necesita software adicional de ningún tipo, basta conectarlo como un cartucho o por puerto serie, al gusto. Emplea imágenes .D64 que almacenamos en tarjetas de memoria SD o MMC.

Si lo usamos en modo cartucho basta pulsar un botón para seleccionar en un menú la imagen con la que vamos a trabajar

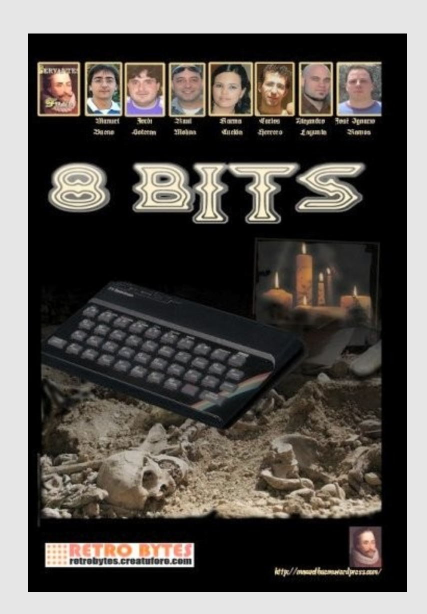
Características:

- Emulación plena de una disquetera 1541
- Acceso secundario IEC para acceder directamente al sistema FAT
- Soporte de FAT/FAT32 con subdirectorios y nombres largos
- Emulación de cartucho C64; Final Cartridge III, Action Replay, Commodore 1750/1764 REU
- Menú de opciones para seleccionar, montar, y crear ficheros .D64
- Pantalla de configuración con opciones residentes
- Modo 'Stand-alone' alimentado por puerto serie, controlado por botones y comandos IEC



http://www.1541ultimate.net

Crítica



NOTA: 0
(no te la pierdas)



Me llamo Anton Ego, y debido a que el arte culinario ha experimentado una renovación totalmente imprevista he decidido volcar mi experiencia como crítico en otro arte, en este caso el cinematográfico.

Como primer plato del menú, que espero servirles en cada número, escojo la reciente producción “8 bits”.

Esta “película”, como denominan los autores, sirve de máximo ejemplo de como malgastar las vidas de un grupo de personas en algo banal y carente de sentido.

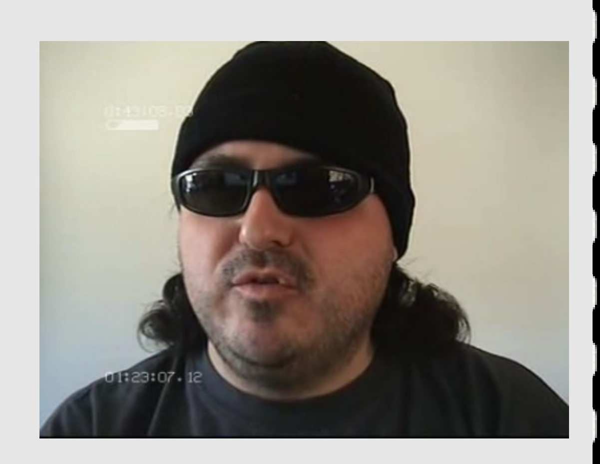
Hay gente que forma sectas y se suicidan por un ideal, ellos son más afortunados que los que han realizado este acto vandálico cinematográfico. No hay NADA en esta producción que mejore lo aportado por Ed Wood o Uwe Boll. Decir que es un desastre natural sería dar esperanzas a los damnificados de un ciclón.

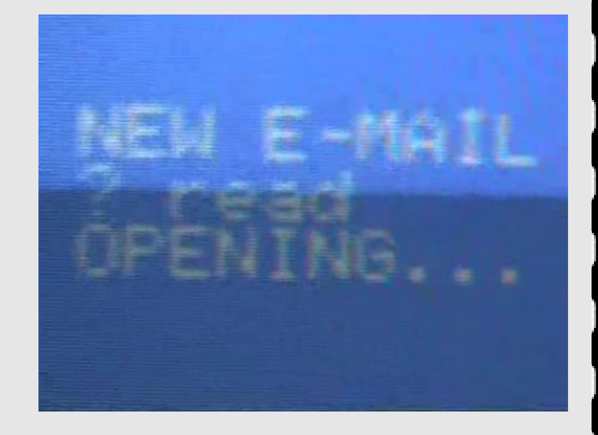
Falta de iluminación, amagos de interpretación, ruido, calidad mediocre de imagen... recomendamos ingerir una sobredosis de aspirinas antes de su visión.

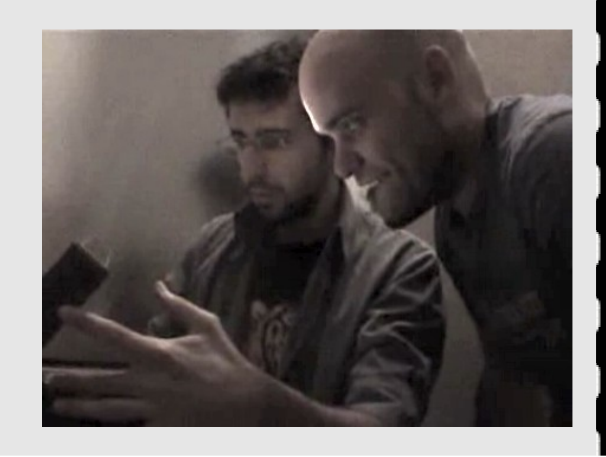
Eso si, si usted se considera un friki, un amante de los 8 bits, o le encanta las películas de bajo presupuesto con dosis de gore, encontrará en esta cinta media hora de risas y diversión, un espectáculo que no debe perderse.

Lamentablemente, no es posible puntuar en negativo.

http://www.megavideo.com/?v=3I0QVJAO









TOP RetroVídeos Musicales

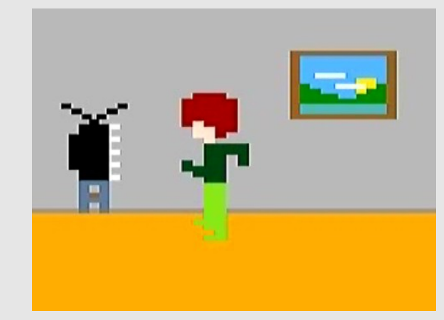
Little Computer People



Artista: Little Computer People
Album: Electropop

http://www.youtube.com/watch?v=b98NX1aICCs

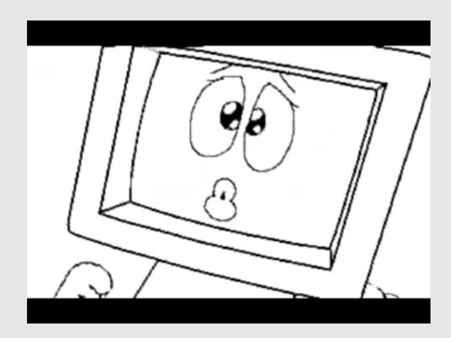
Video Computer System



Artista: Golden Shower
Album: -

http://www.youtube.com/watch?v=GbfCZx1tRUs

Amiga Tribute



Artista: Eric Schwartz
Album: Canción Still Alive del juego Portal

http://www.youtube.com/watch?v=9mg6wrYCT9Q

Si conoces otro vídeo musical con temática retro, que merezca entrar en lista, escríbenos:

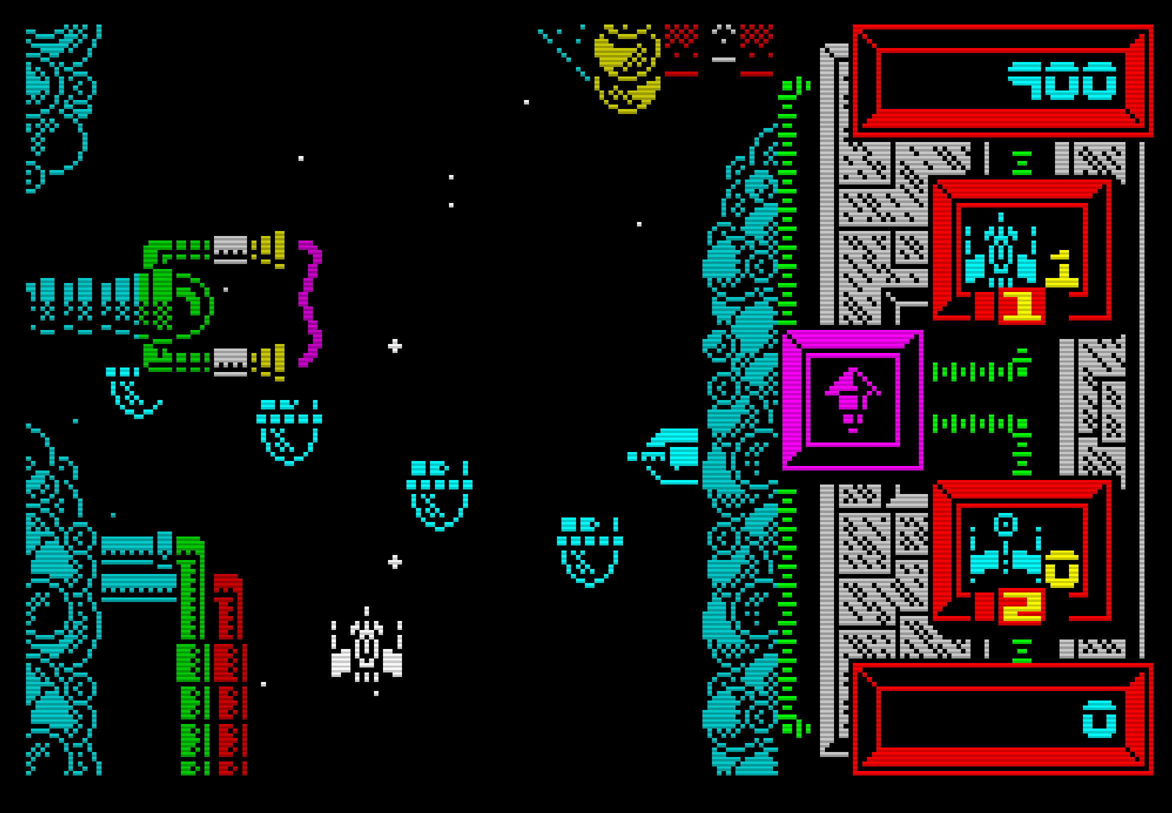
kurdoman@gmail.com

También puedes decirnos cuales son tus vídeos favoritos, o tu lista ideal.

Matamarcianos

Si, todos sabemos que R-Type es la quinta esencia del género y que no tiene rival. Pero hay juegos como Zynaps, o este mismo Xecutor que no tienen nada que envidiar. Xecutor no sólo se permite un scroll pixel a pixel impoluto, además lo hace con decorados a color. La dificultad raya la locura, pero merece mucho la pena gastar unos momentos en él, aunque sea para disfrutar de su excelente acabado.

Y para los amantes de lo técnico, fijaros en “get ready for combat”, otro integrante más del pequeño grupo que usa sincronización de pantalla para presentar más de dos colores por carácter.




Próximamente...
Suplemento especial
Demoscene 8 bits